昭和63年11月11日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第3巻第21号通巻63号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可

マルカツ ファミリーコンピュータゲームマガジン
マル勝ファミコン 第21号ふろく



Super Mario Bros. 3

MAP & DATA Vol.2

World 1~World 4

タヌキマリオ発見！ ほか裏ワザ付



森川学

SUPER MARIO NEWS
スーパーマリオニュース

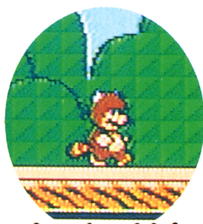
『3』には、多くの謎が残されているよね。ついに、そのうちのいくつかが明らかになったぞ!!

マリオの変身姿がフォーカスされた!!

→P3、17に関連記事



カエルマリオ



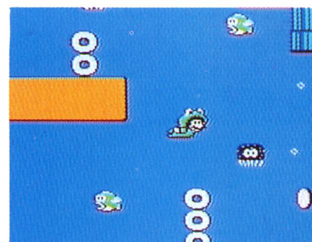
タヌキマリオ

『3』で初登場したアイテム「スーパーこのは」は、マリオをシッポマリオに変身させた。シッポで敵をやっつけたり、空を飛んだりするユニークなキャラの出現で、あのファイアマリオの影さえ薄くなったほどだ。だけど、そのシッポマリオの存在をおびやかすニューキャラクターが新たに発見されたぞ。

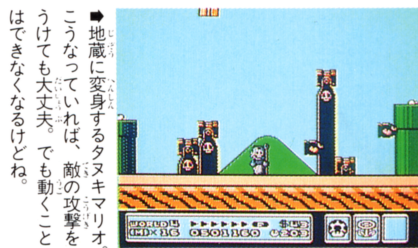
その名もカエルマリオ。Ⓐボタンを連打して、危なげにしか動けなかった水中でも、カエルマリオなら上下左右にス〜イスイと直線的に移動できる。ただし、陸地はピョコピョコはねながらしか進めないけどね。ワールド3で手に入る「カエルスーツ」を使うと変身できるんだ。

マリオはまだまだ変身する。ワールド4で手に入る「タヌキスーツ」を使うと、タヌキマリオになるんだ。タヌキそっくりの姿になるこのマリオは、しっぽマリオにできる動作がすべてできるうえ、✚ボタンの下とⒷボタンを同時に押すことで、一定時間「地蔵」に姿を変える。地蔵になると動くことはできないけど、敵に攻撃されてもダメージを受けなくなるんだ。

ほかにはどんなマリオになるんだろうね。



⬅カエルマリオになって水中のステージに入れば、とっても楽にクリアできそう。カエルマリオだけが行ける隠れ面もあるぞ。



➡地蔵に変身するタヌキマリオ。こうなっていれば、敵の攻撃をうけても大丈夫。でも動くことはできなくなるけどね。

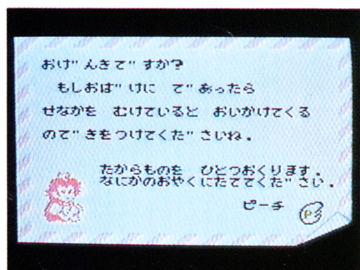
ピーチ姫の愛の手が…

→P11に関連記事

『1』や『2』でマリオが助けたピーチ姫はどうしたんだろう？　こんな疑問を持っていた人も多いはず。心配いりません、『3』にもちゃんと登場します。

各ワールドをクリアすると、ピーチ姫からマリオに手紙が届き、攻略に関する重要なヒントをくれるんだ。たとえばワールド1をクリアしたときは、おばけのような敵キャラ、テレサに関するヒントが記されてある。この手紙はしっかりメモしておいたほうがよさそうだね。

でも、ピーチ姫は手紙しかくれないのかなあ……。



おけ"んきて"すか？
もしおは"けに て"あったら
せなかを むけていると おいかけてくる
ので"きをつけてくた"さいね.

たからものを ひとつおくります.
なにかのおやくにたてくた"さい.

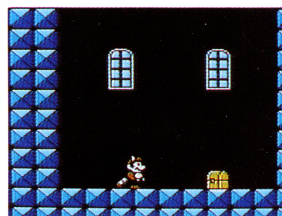
ピーチ

⬆これがワールド1をクリアしたときのピーチ姫の手紙。メモの準備はよろしいかな？

W1ーとりでの隠れ面への行き方が判明

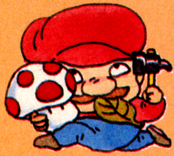
→P9に関連記事

先号で紹介したW1ーとりでにある隠れ面。今回は、その隠れ面への行き方もバッチリ公開しちゃうぞ。この隠れ面に行くためには、シッポマリオになっていなくてはいけないから、ステージの途中にあるアイテムは必ずとっておくように。隠れ面の中には、あっと驚くようなアイテムがある。どんな効果があるかはキミの目で確かめてみてね。



⬆W1ーとりでの中にある隠れ面。宝箱がひとつあるだけだけど、その宝箱の中にはすごいアイテムが！

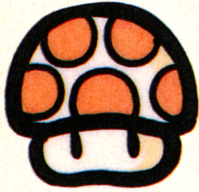
CONTENTS



アイテム編

『3』では、アイテムの使い方も重要な攻略ポイントのひとつ。各アクションステージに入る前に、どのアイテムを使うと有利なのか考えておこう。このほかにもアイテムはあるぞ。

スーパーキノコ



スーパーマリオに変身するアイテム。苦手ですぐにやられちゃうステージに入る前などで使おう。ACTステージの中で出てきた場合は、全体マップでは使えないよ(ほかのアイテムにも共通)。

ファイアフラワー



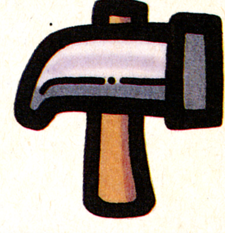
ファイアマリオに変身する。普通のマリオからでも変身できる。敵の多いステージに入る前に使うといい。ただし、メットなどファイアが効かない敵もいるから注意してね。

スーパーこのは



シッポマリオに変身する。雲の上に隠れ面がある場合などは、シッポマリオでないと行くことはできない。シッポでブロックをくずせるから、通路を作りながら進む必要のあるステージにも有効。

ハンマー



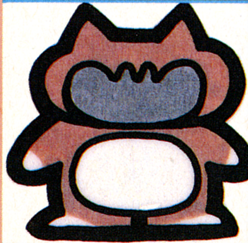
全体マップ上のハンマーブロスを倒したときなどに手に入る。全体マップで道をふさぐ岩をこわすことができるアイテム。でも、岩はいろんなとこにあるから、もしかしたら……。

カエルスーツ



カエルマリオに変身する。カエルマリオなら水の中でも自由自在に動くことができる。水中ステージに入る前に使えば、もっとも効力を発揮するアイテムとなる。ワールド3で手に入る。

タヌキスーツ



タヌキマリオに変身する。地蔵に姿を変えて、敵の攻撃から身を守ることができるので、飛行船などで使えば砲弾やキラーの攻撃の中でも安心して進んでいける。ワールド4で手に入る。

スーパースター



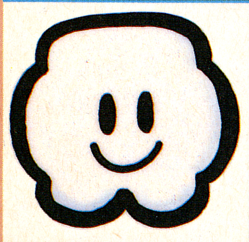
一定時間無敵になるアイテム。ステージ開始直後の敵の攻撃がきびしいときに使おう。無敵から普通の状態に戻るときにやられやすいから注意。ACTステージの中のブロックからも出現する。

オルゴール



全体マップの上をうろうろするハンマーブロスやブーメランブロスなどを、眠らせることができるアイテム。ハンマーブロスなどの動きを止め、そのすきに全体マップを移動できるってわけだ。

じゅげむの雲



ACTパネルを素通りすることができるアイテム。苦手なACTパネルがあるときや、先にキノピオの家に寄りたいときなどに使うと便利。ただし、通過したACTパネルはクリアしたことにはならない。

パタパタの羽根



ACTゲームのときに、パワーメーターがつねに満タンになるアイテム。つまり、いつでも、どこまででも空を飛べることができる。最初から最後まで、一度も地面に降りずにクリアできるのだ。

イカリ



このアイテムを使えば、コクッパの乗る飛行船の動きを止めることができる。コクッパをしとめることができずに、飛行船が逃げてしまうときでも、このアイテムがあれば大丈夫だ。

1UPキノコ



ご存じ1UPキノコ。ACTステージ内にのみ存在する。ブロックをたたくと出てくるしくみだが、中にはひとつのブロックから3つも1UPキノコを出すものもある。どこにあるかはまだ秘密。



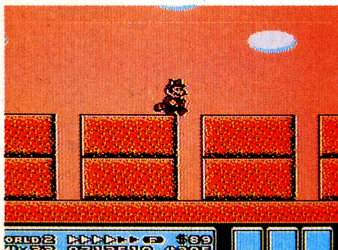
テクニック編

『3』で使う基本テクを、シリーズ共通のものから『3』で新しく加わったものまで，すべて紹介。これくらい自由にできないとエンディングを見るのは難しいぞ。

シリーズ共通ワザ

Ⓑボタンダッシュ

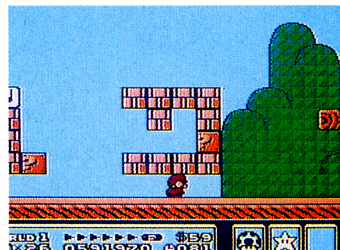
✚ボタンの左右とⒷボタンを同時に押すと、走るスピードが速くなる。これは、長距離を飛ぶダッシュジャンプや、小さい間かくの落とし穴を走りぬけるなど、いろんなテクの基本となる。



⬅Ⓑボタンダッシュを使えば、これくらいの間かくは走りぬけることができちゃう。

しゃがみすり抜け

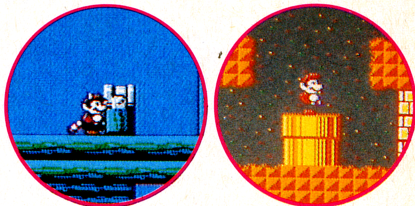
スーパーマリオなどが、1ブロック分のすきまに入りたいときに使う。Ⓑボタンダッシュしながらブロックの直前でしゃがむ（✚ボタンの下を押す）と、ブロックのすきまにすべりこむ。ウラ技発見にもつながるテクだ。



⬅しゃがみすり抜けでブロックのすき間に。こういうところにアイテムが隠れてることも多い。

パックンフラワー/キラー封じ

パックンフラワーは出現する土管の上に、キラー砲台は上下左右1ブロック以内にまでマリオを近づけると、パックンフラワーやキラーは出てこなくなる。とくに飛行船などでは、キラーをあまり射たせないようにしよう。



⬆上のようにして、敵キャラを出現させずに進んでいく、これが頭のいいやり方。

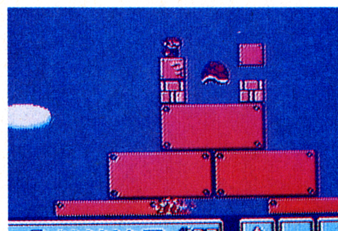
3での新テクニック

こうらを使う

『3』では、ノコノコなどをこうらにして持つことができる。その手順は①ノコノコなどを倒してこうらにする→②Ⓑボタンを押しながら近寄り、こうらを持つ→③Ⓑボタンを離し、こうらをける、といった具合。

このテクは、飛道具として使ってほかの敵キャラを倒したいとき、ブロックをくずして通路を作りたいとき、下からたたけないブロックに当ててアイテムを出したいとき、などに使うことができる。

ただし、こうらを長時間持ち続けていると、こうらになっていた敵が復活してマリオを襲うので注意すること。



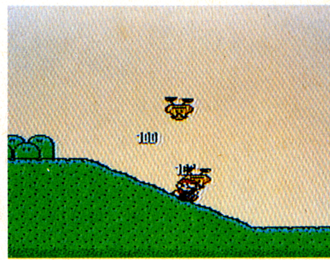
⬅こうらをけってアイテムを出す。はね返ってくるこうらに注意してね。



⬅こうらでブロックをくずし、自分の進む通路をつくる。敵が復活する前にけるように。

坂道をすべり降りる

下り坂で✚ボタンの下を押すと、マリオが坂をすべり降りる。下からクリボーなどの敵キャラが登ってきていても、坂すべりしていれば、その勢いでやっつけることができる。とっても気分そー快の新テクニックだ。

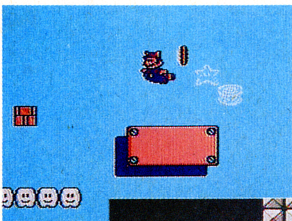


⬅坂すべりテクで敵をなぎ倒す。でも、調子に乗りすぎて、その先にあるトラップにやられないでね。

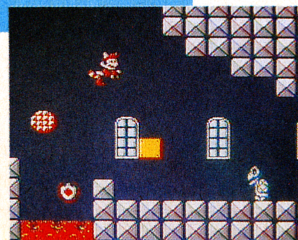
空を飛ぶ

『3』で初登場のシッポマリオは、空を飛ぶことができる。このテクは隠れステージに行くためには欠かせないものになっている。大きく上下スクロールするところには、隠れステージがひそんでいる可能性が高い。

ただ、空を飛ぶためには、パワーメーターを上げるため、ある程度の長さの平地が必要となる。上下の起伏が激しいステージやジャンプアクションのステージでは、飛行テクニックは使いずらいんだ。

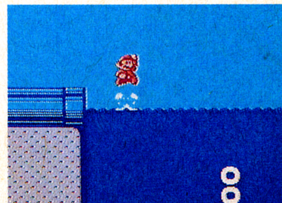


⬇空が飛べれば、今まで知らなかった隠れステージに行くこともできるようになる。



水面ジャンプ

海（または湖）と陸地が同じステージに出てくる場合もある。こんなときに必要なのが、水面から陸地にあがるテク。水面で✚ボタンの上とⒶボタンを押せば、水上にジャンプできる。これで陸にあがることも可能になるわけだ。思わぬところで陸にあがることもできるから、マップを注意深く観察してみよう。また、水面を泳ぐ敵キャラをよけるときにも使えるテクだ。



⬆水面ジャンプで陸地へ！　やっぱり陸地だと安心するね。

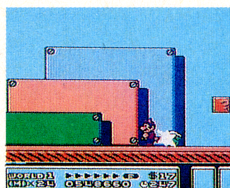
WORLD 1~4
マップ解説

『スーマリ3』のワールドは全部で8つ。今回は、そのちょうど半分のワールド1～4までを紹介しよう。どのワールドにも、それぞれ特徴があって楽しめるぞ！

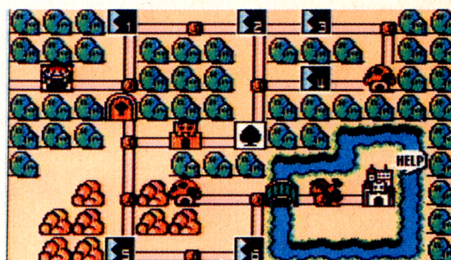
WORLD 1 新テクニックを身につけろ

草原の国

一番最初のワールドだけに、マップや敵キャラも今までのシリーズと近いイメージ。でも実際には坂道があったり、シッポマリオで空を飛ぶと雲の上にボーナス面があったりで、新テクを使うべき場所が山ほどあって楽しいぞ。このワールドで遊びながら新テクニックを身につけよう。



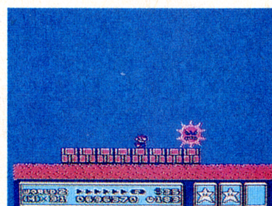
⬆シッポで敵を倒したり、ブロックを壊したり、いろんな事ができるんだ。



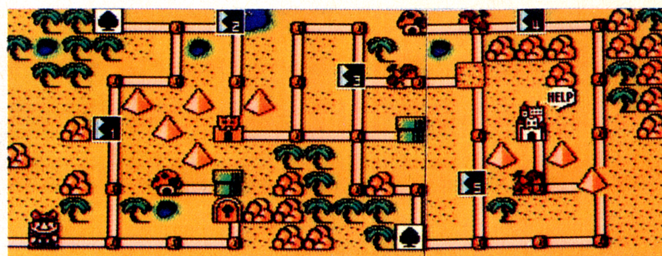
WORLD 2 敵のしかけたワナが待つ危険なエリアなのだ

砂漠の国

流砂やブロックに隠れたマメクリボー、太陽、たつまきというワナが待ちうけている。おまけに敵キャラも、ワンワン、ファイアスネークといった新顔がぞろぞろ登場してくる。無理に先を急がずに、敵キャラの動きのパターンやトラップのかわし方をじっくり研究してみよう。



⬆しつこく追いかけてくる太陽。コイツを倒すにはどうする?!



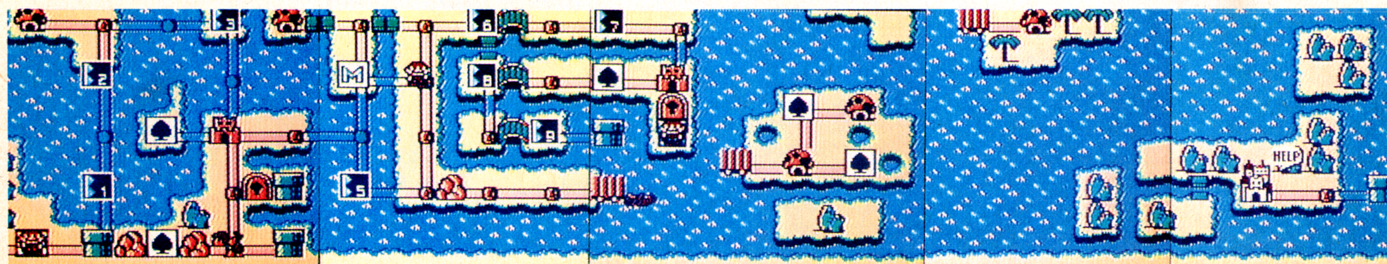
WORLD 3 前半戦最大のヤマ場がココだ！

海の国

ここで紹介した4つのワールドのうち、一番大きいのがこの海の国。それだけにステージの数やその他のパネルの数も一番多いんだ。ステージ自体の内容も、さすが海の国だけあって水に関連するステージがほとんど。水中ではマリオの動きも鈍くなって、とてもやられやすくなるだけに、ここをクリアするのはナマやさしいことじゃない。



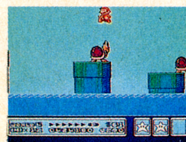
⬆下から体当たりをしかけてくるプクプク。うまくかわせるかな?!



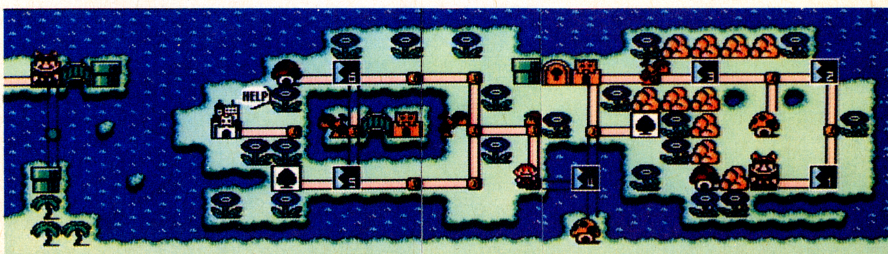
WORLD 4 敵キャラ、ブロック、みーんな大きいぞ!!

巨大の国

マップ自体はそんなに大きくないのに、なぜ巨大の国なのかというと、ここに登場するブロックや敵がマリオの倍ほどの大きさがあるからなんだ。ヒマンブロスなんていう新キャラも登場してくるぞ。

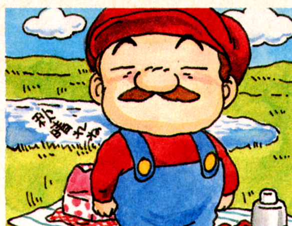


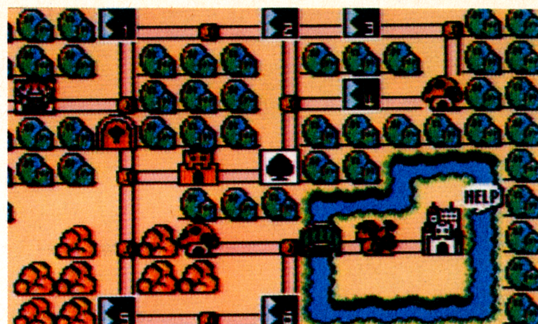
⬆敵が大きいから、ふみつぶすのも大変？



WORLD 1

草原の国

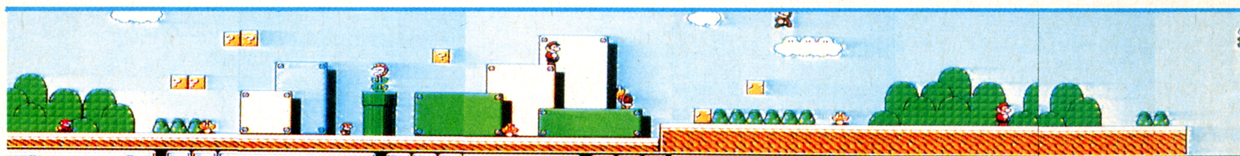




全体マップもまだそれほど複雑でない。各アクションステージも比較的かんたんなものが多い。まずは腕だめしして感じで、気楽にチャレンジしてみよう。

STAGE 1

トラップも少なく、敵の出現場所もいじわるなものはない。雲の上にある隠れステージへ行って、コインをかせごう。



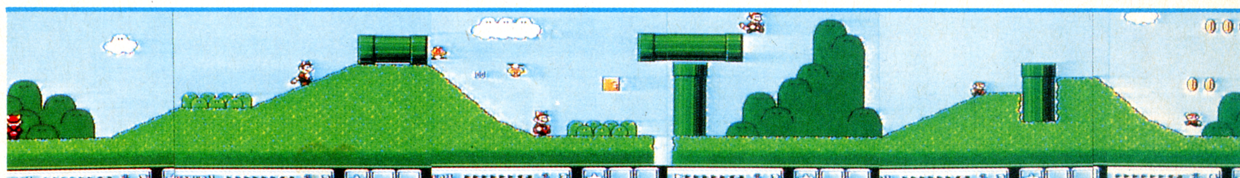
⬆まずはクリボーのお出まし。かる〜く踏みつぶして、スーパーキノコをとろうぜ。

⬆赤いノコノコをこうらにして、地面の上にある?ブロックにあてれば、アイテムがとれる。

⬆この平地を利用して空を飛べば、隠れステージにいける。

STAGE 2

坂の多い草原のステージ。坂すべりテクで敵を倒せ。スイッチブロックを使えば、隠れ面に通じる土管に入ることができる。



⬆まずは坂道を登る。横になった土管の右側から出現するクリボーに注意。

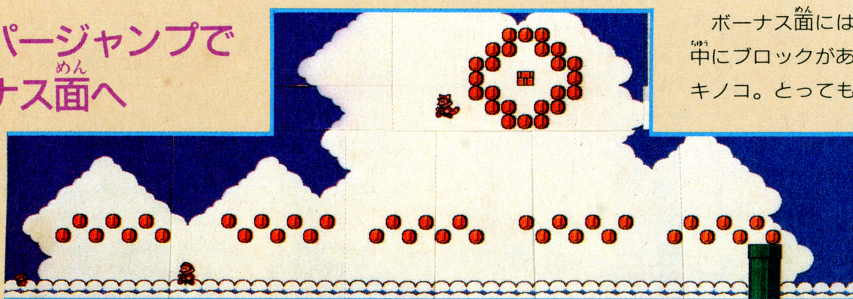
⬆坂すべりテクで登ってくるクリボーを倒し、アイテムをとる。

⬆パタクリボーの攻撃に注意。

⬆この土管は、隠れ面からの出口。

スーパージャンプでボーナス面へ

ボーナス面にはコインがいっぱい。ここで空を飛ぶと、空中にブロックがある。このブロックの中身はなんと、1UPキノコ。とってもおいしいボーナスステージなのだ。





⬆コインがいっぱい。もう100枚集まった？



⬆1UPキノコもとりのがさないように。

STAGE 3

ステージ前半にあるくずせるブロックのかたまりが目を引く。この中にある隠れブロックからボーナス面へ行くことができるぞ。



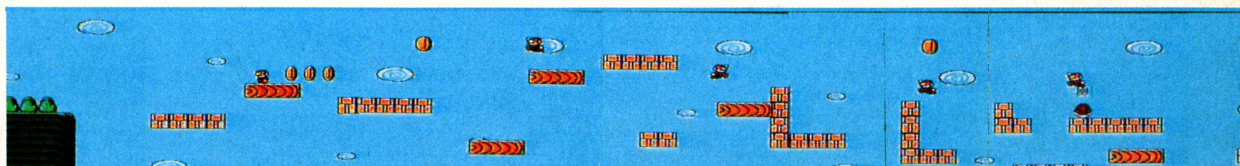
⬆ブーメランブロスは、こうらにした緑のノコノコを使って倒すのがGood!

⬆赤いノコノコをこうらにして左側にける。左側の?ブロックの右に隠れブロックあり。

⬆木のブロックの中にも、アイテムを出すものがある。

STAGE 4

次から次へ足場を求めてジャンプ！　あせらず落ちつきながら、確実にジャンプしていくこと。1UPキノコが出てくるブロックもあるよ。



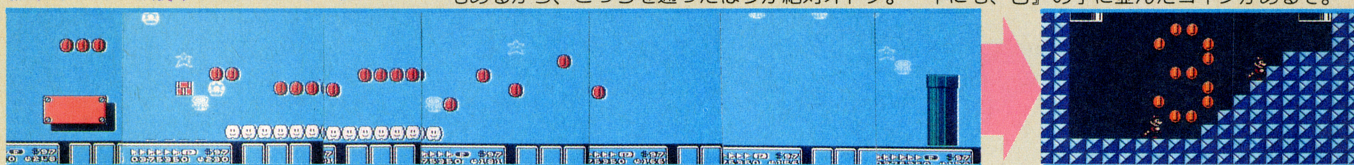
⬆左右に移動するブロック（木のブロック）は、マリオが乗るとスッと下に落ちる。テンポよく次の足場にジャンプしよう。

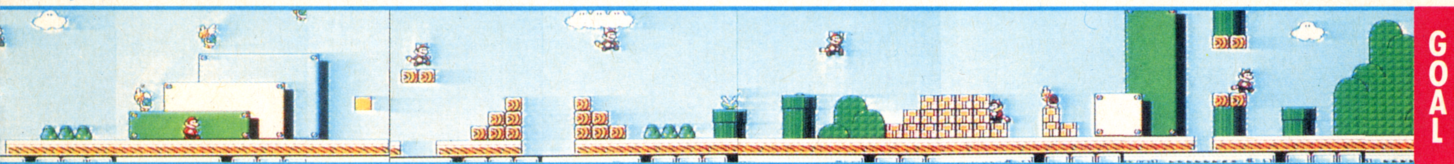
⬆できるだけ上の段のブロックを通ったほうが安全性は高い。しかし、アイテムをとるには、下の段でないとダメ。

⬆L字型のブロックが3つ続く。最後のL字型ブロックにはアイテムあり。赤いノコノコに注意しながらとろう。

シッポマリオで雲の上を旅してみよう

ステージ中央の落とし穴の直前で空を飛ぶと、雲の上の隠れステージにいける。1UPキノコもあるから、こっちを通ったほうが絶対オトク。隠れステージからさらに右方向へ飛びつづければ、空高くつき出た土管が見える。この土管の中にも、『3』の字に並んだコインがあるぞ。



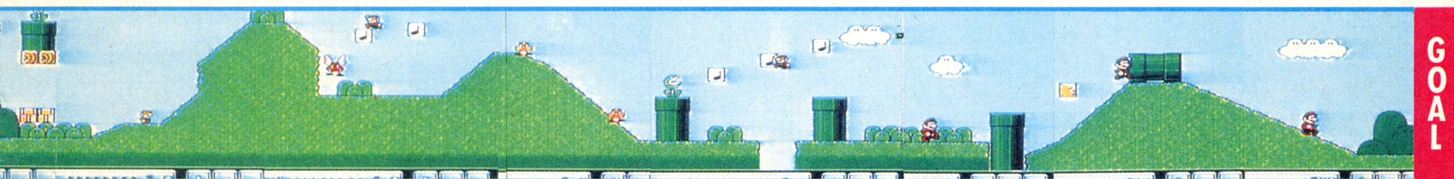


⬆緑のパタパタが3匹出てくる。ここはその下をぬけてアイテムをとれ。

⬆落とし穴に注意。このへんは敵も出てこないしカンタンだね。

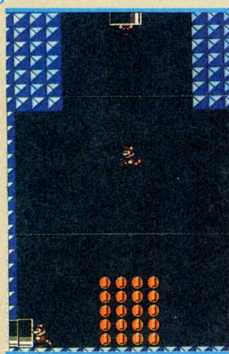
⬆スイッチブロックを使って、ブロックをコインに変えろ。

⬆この土管が、隠れ面からの出口。ゴールはすぐそこ。



⬆スーパースターをとって、ゴール前までⒷボタンダッシュ。

⬆もうゴールは目前。パタクリボーに気をつけろ。



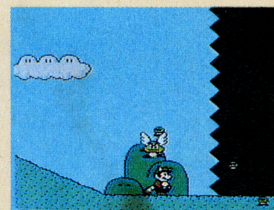
コインザクザク

スイッチブロックを押してコインをブロックにかえ、宙にうく土管の中へ。ここで20枚のコインをとり、土管を出る。そして、さっき足場にしたコインをとる。これでコインがイッキに29枚も手に入るわけだ。

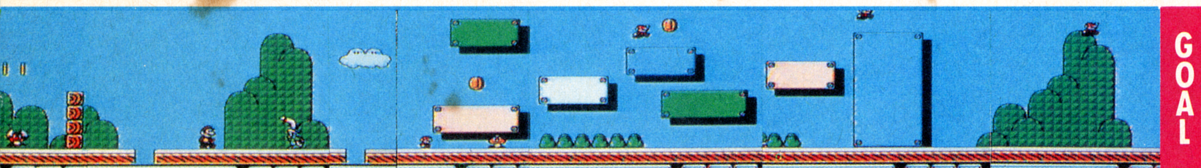
コイン100枚で1UPするから、こういう場所のコインは確実にとっておこうね。

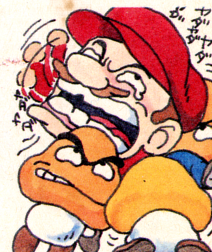
まとわりついちゃ、いや

パタクリボーが落とすマメクリボーにまとわりつかれると、マリオのジャンプ力が低下する。ほとんどジャンプできなくなってしまうのだ。まとわりつかれてしまったら、✚ボタンの左右を交互に押して、マメクリボーをふりはらおう。



⬆パタクリボーは、じゅうたん爆撃のようにマメクリボーを落とす。

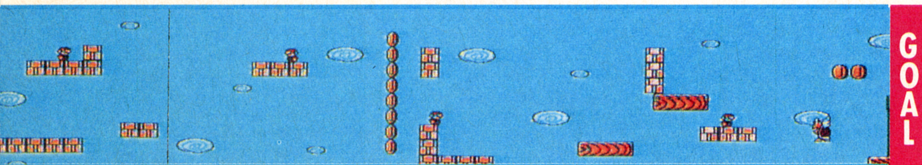




⬆ブーメランのすきをぬって、ブーメランブロスを踏みつぶせ。

⬆このへんはなにも問題はない。イージーミスはしないようにね。

⬆ボーナス面をぬけると、このあたりに落ちてくる。



⬆しっぽマリオなら、1UPキノコもすぐとれる。普通のマリオじゃとれないけどね。

⬆縦にならんだコインは、落ちるブロックに乗ってとる。

⬆パタパタの背中にのって土管へ。小ワザの練習もしておこうね。

強制スクロール面の悲劇

ステージ4は強制スクロール面、しかもジャンプACTステージ。落ちついてジャンプしていかなくてはならないのだけど、ゆっくりもしてはいられない。うかうかしてると強制スクロールに押されて、無理矢理リフトから落とされてしまう。マップと移動リフトの出てくるタイミングを早く覚えてね。

STAGE5

上下の起伏が激しく、坂を降りたり登ったり忙しそうなステージ。

途中からコースが上下に分かれる。下のコースにはコインとアイテムがあり、得なように見える。しかし、上のコースを行けばボーナス面に行ける。キミはどっちを選ぶ!?

ボーナス面へ行くには

上のコースを選び、初めて地上に出る登り坂、この途中に隠れブロックがある。この隠れブロックからスーパージャンプしよう。

アイテム集まってる

キノピオの家に行かないでもワールド1はクリアできる。でも、これからのことを考えると、アイテムはひとつでも多く持っていたいね。

⬆まずは坂すべりテクで、登ってくる4匹のメットを倒しちゃえ。コインをとるのも忘れずにね。

⬆逆さの土管から出てくるパックンフラワーに注意。メットをこうらにしてぶっつけて倒すのもいい。

⬆さて、コースが分かれた。まず下のコースでコインとアイテムを。

STAGE6

なが～い変則リフトが目につく、ジャンプACTステージ。レールリフトからジャンプするタイミングを覚えなくては、クリアは難しいぞ。

⬆下手にダッシュジャンプすると、飛びすぎて落ちてしまう。ここは普通のジャンプで確実に。

⬆上のノコノコをけとばして、下にいるノコノコにぶつけろ。

⬆おっと出ましたレールリフト。次の足場に近ずいたところでジャンプ！

⬆緑のノコノコをやっつけて、上のブロックの1UPキノコをとろう。両はじのブロックを先にくずしておくといい。

とりで

とりでの中は、うす暗い地下ステージ。出てくる敵もなにやら不気味だね。シッポマリオなら、隠れ面に行くことができるぞ。

⬆下から吹きあげるバブルに注意。うかつにジャンプしちゃうと、バブルにぶつかるよ。

⬆またもバブルの攻撃。『1』のタイミングを思い出すのだ。

⬆おっと、こんなとこに?ブロックが。普通のマリオの状態なら、必ずとること。

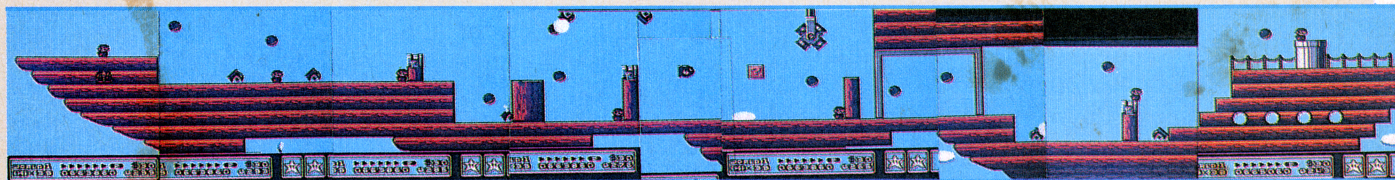
⬆ファイアバーに似ているやつの正式名称はクッキー。そういえば、お菓子のクッキーみたい。

飛行船

⬇砲台の下でじっとしてれば、100点ずつだけど点数かせぎできる。

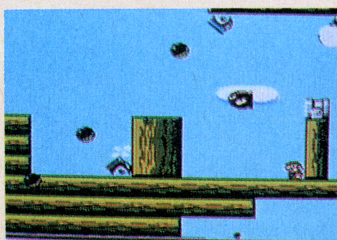
⬇回転砲台の角度に気をつけて、?ブロックのアイテムをとる。

⬇キラー砲台をやりすごして、土管に入れば、コクッパと対決だ！



上下にも強制スクロールする飛行船内部。弾道も変化するから、一歩ずつ慎重に進んでいくように。

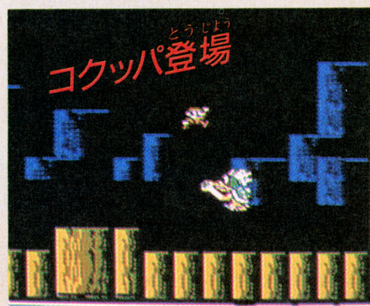
各砲台は一定間かくごとに弾をうってくる。そのタイミングをつかむのがクリアへの近道。



⬆弾の動きをよく見て、スクロールを計算に入れて慎重に進め。

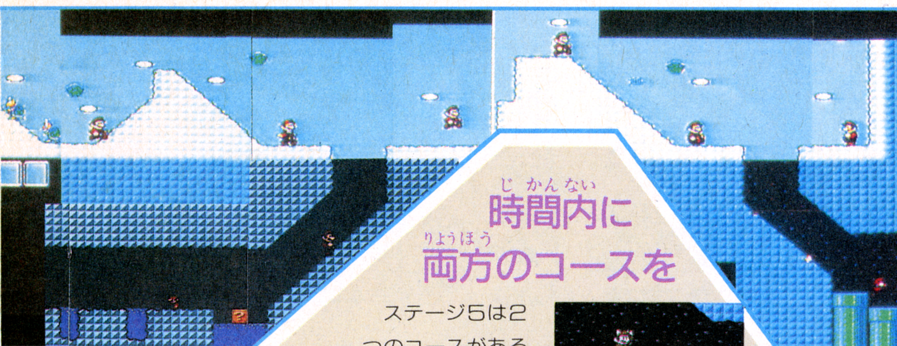


いよいよワールド1のコクッパとの対決だ。コクッパは1度踏みつぶすとこうらになり、マリオめがけて飛んでくる。これをよけて二度、そして三度とふみつぶすと倒すことができるのだ！



⬅ついにワールドーのボス、コクッパとのバトル。魔法の杖をとり返すのだ。

1－5あたりまでクリアできたなら、『3』で初めて使うテクニックにもだいぶ慣れてきたんじゃない。でも、考えながらテクを使っているうちはまだまだ甘い。条件反射でテクを使い分けられるようにならなくちゃね。マリオの冒険はまだまだ序の口、これからもっときびしいトラップもあるんだから。



⬆水中にもぐって、?ブロックをたたけばアイテムがとれる。

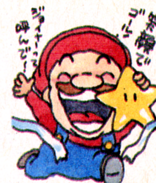
⬆このファイアパックンの火の弾は、坂を降りるマリオにちょうど当たる角度で向かってくる。坂の上で一度止まって様子をみること。

時間内に両方のコースを

ステージ5は2つのコースがあるけど、欲ばれば両方通ってしまうこともできるよ。ボーナス面も忘れずにね。



⬆キミはどっちに進む!?





⬆上の床のすき間から下に落ち、レールリフトに飛びのれ。

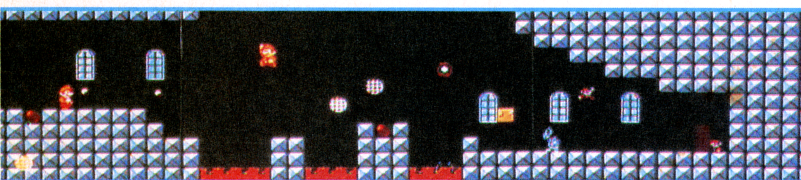
⬆赤いパタパタは、ジャンプして飛びこえろ。するとちょうどコインもとれて一石二鳥だよ。

⬆移動ブロックにのって、次のレールリフトへ。

⬆このレールリフトからのジャンプが成功すれば、このステージもクリア。赤いパタパタに気をつけて。

コインはしっかりとっておくように

『3』はいたるところにコインがある。また、スイッチブロックでブロックをコインに変えることもできて、100枚くらいのコインはすぐに集められる。どんどん1UPさせようぜ。



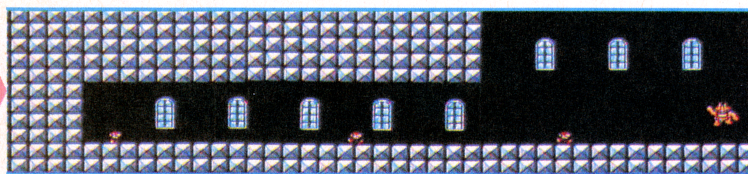
⬆バブル、クッキー、バブルと3つ続く障害をテンポよく飛びこえろ。

⬆この?ブロックの中のスーパーこのはでシッポマリオになり、空を飛んで隠れ面に向かうのだ。



⬆はりのついた天井が上下する。途中にある天井が引っこんでいるところで待ち、天井があがったら先に進む。

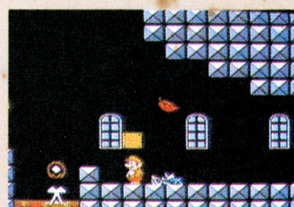
⬆このドアに入れば、とりでのボス、ブンブンとの対決だ。



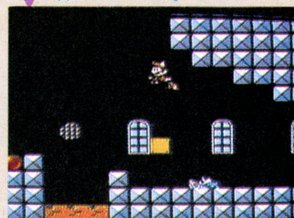
⬆手をふり回してマリオに迫るブンブン。ただ、動きは単調だから、起きあがりざまにふみつぶせば簡単に倒すことができるはず。

とりでのボスを倒せ!

隠れ面にはこうしていくのだ



⬆まずはカロンを倒しておいて、右はじまでいく。



⬆そして左はじまでⒷボタンダッシュして空をとぶんだ。



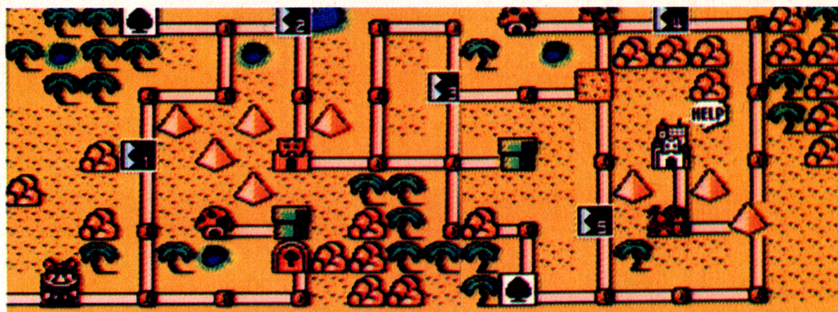
とりでの中の最初のドアに入らず、カロンを倒してから空を飛ぶ。もちろん、シッポマリオでね。するとシッポマリオは画面から消え天井の上へ。このまま右方向に移動させていき、スクロールが止まったら✚ボタンの上を押す。すると、隠れ面に突入する。これが今まで謎であった、とりでの隠れ面への行き方なのだ。

隠れ面の中には宝箱がひとつだけ。でも、この中にすばらしいアイテムが入ってる。取扱説明書にも載ってるこのアイテムは、とても役立つ貴重品。カンのいいキミならどんなアイテムかわかるね!?

WORLD 2

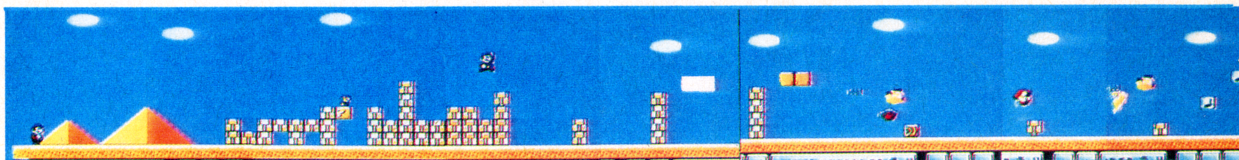
砂漠の国

ワールド1よりもマップが広く、ステージの数も増えた。マップのトラップもいやらしいけれど、ポイントを押さえてプレイすれば、どうってことないだろう。



STAGE 1

マメクリボーやファイアスネークなどの敵が手ごわい。コインもたくさんあるけれど、ムチャしてとりに行くのは危険なだけ。



⬆助走をつけて、左から5つ目のブロックマメクリボーをふみつぶそう。

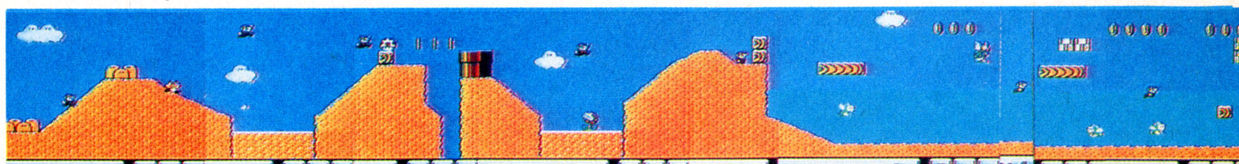
⬆この時点でシッポマリオじゃない時は、ここのアイテムをとり忘れずに！

⬆ブロックマメクリボーの攻撃が続く。ジャンプ、ジャンプでふみつぶしていこう。

⬆このへんはスターを使って一気にかけぬけてしまおう。

STAGE 2

ステージ自体は短かいくせに、流砂があったり、湖があったりして変化に富んでいる。後半の湖はリフトに、乗ってた方が楽だろう。



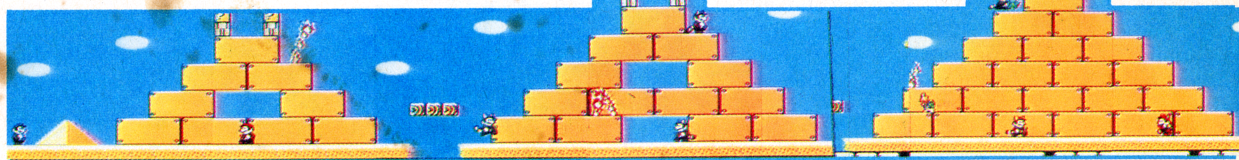
⬆流砂の手前にクリボー、そして、流砂の中からはファイアパックンがいる。

⬆木のブロックに体当りしてアイテムをとろう。でも、落とし穴には注意してね。

⬆マリオが乗ると動き出すリフト。落ちずに乗っていけるかな？

STAGE 3

前半はブロックマメクリボーに苦戦させられる。ノコノコをうまく使ってやっつけてしまえ。コインがかせげるステージだぞ。



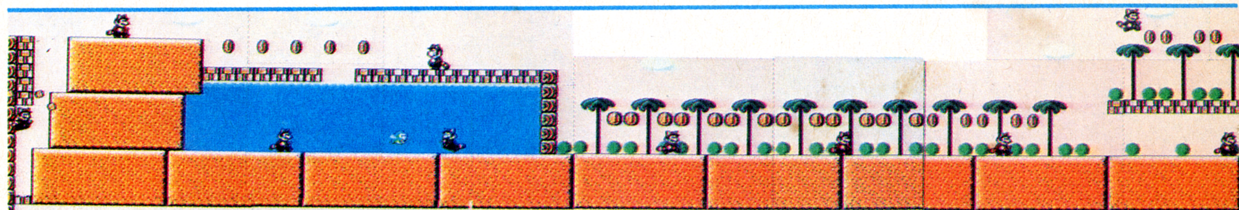
⬆チビマリオのときは、ここにいるノコノコをこうらにしてアイテムの出るブロックにぶつけよう。

⬆ここにはファイアスネークが2匹。こだわるのは危険。さっさと先へ進んでしまうのが一番だろう。

⬆シッポマリオに変身したら、このピラミッドの下の直線でダッシュ！右ななめ上へどんどん飛んで行こう。

STAGE 4

砂漠に天井がついているおかしなステージ。しかも、この上はコインがザクザクのボーナス面になっている。下のコースは、ブーメランブロスが3匹もいるし、あちこちに落とし穴があって危険きわまりない。うまくシッポマリオになることができたなら、迷わず上のコースを選んだほうがいいだろう。アイテムの中にハッパがあるならそれを使おう。



⬆ため池の上にはコインがズラ〜と並んでいる。これを全部取ったら、お次は水の中へ行ってみよう。

⬆途中、ブロックが途切れたところから右へ3つ目のブロックをたたくと、またしてもスイッチブロック。

⬆ズラ〜リ並んだコインが18個。ピョンピョンとテンポよくジャンプして集めていこう。

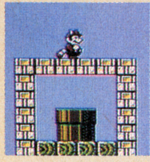


⬆上へ行くには、まずパタクリボーを倒し、ここの直線を使って加速する。

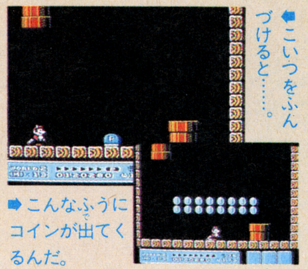
⬆このあたりにはノコノコしかいないからラ〜クラク。こうらを持ってこう。

⬆1匹目のブーメランブロス。こうらをぶつけてやっつけよう。

隠れ部屋にはコインが



隠れ部屋のスイッチブロックを押すと、なにもなかった部屋の中にコインが現れる。しっかりとろう。

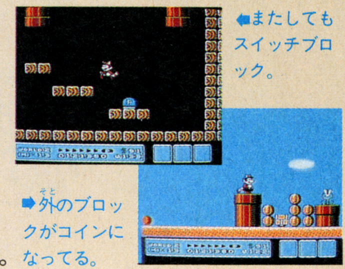


⬆こいつをふんづけると……。

➡こんなふうにコインが出てくるんだ。

またもや隠れ部屋発見!

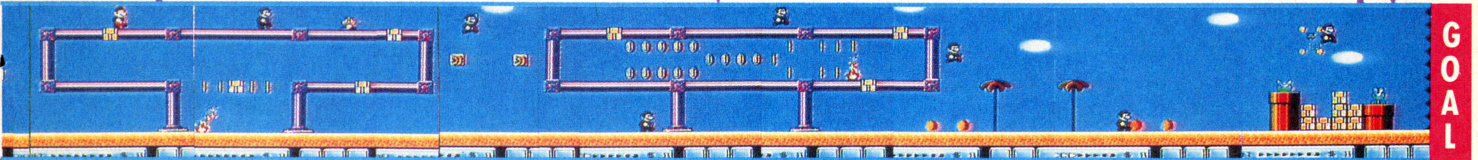
ステージ最後の方にも隠れ部屋があった。ここのスイッチブロックを押してから、すぐに元の場所へ戻ると、ブロックがコインに変わっている。



⬅またしてもスイッチブロック。

➡外のブロックがコインになってる。

しっぽマリオでとぶと

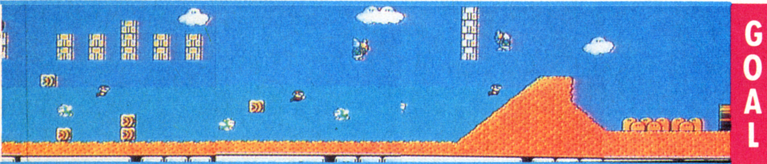


⬆この上に隠れ部屋への入り口がある。でも、助走を始めるまえにクリボーを2匹倒しておくのを忘れずに。

⬆2つならんだうち、左のブロックにアイテムが……。とったら、隠れ音符ブロックを出して脱出だ。

⬆パイプラインの中のコインをとるのに、ココのブロックを壊す。中にいるファイアスネークに注意してね。

⬆隠れ部屋からもどると、ここのブロックが全部コインに変わってしまう。

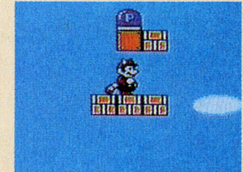


⬆水中に落ちたときは、左へもどるとリフトが復活している。

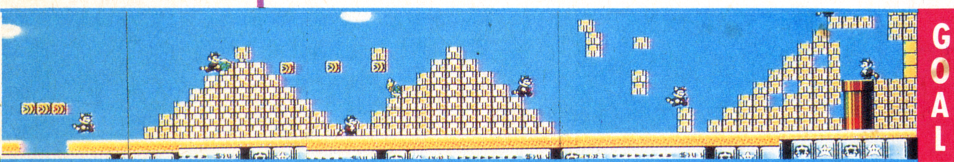
⬆ここまでくれば、もう安心! あとはゴールをめざして走れ。

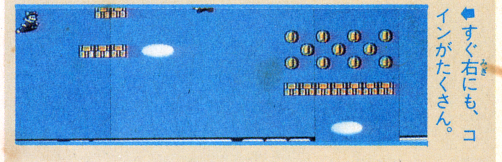
ピラミッドがコインのかたまりに!

3つ目のピラミッドのあたりからシッポマリオで飛ぶと、またもや足場が…。ここに隠れてるスイッチブロックを押すと、その下のピラミッドが全部コインになる。



⬆このスイッチブロックをたたいたら、すぐに下へ。

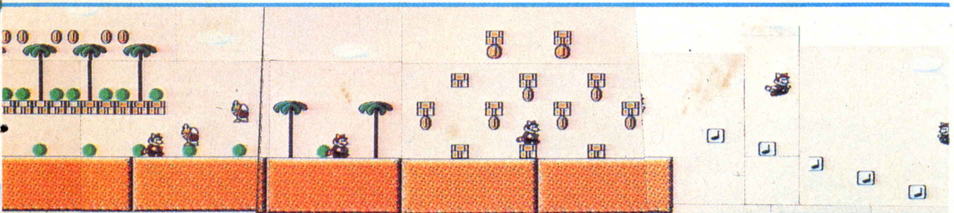




⬅すぐ右にも、コインがたくさん。

⬆ここのピラミッドが全部コインになってしまう。でも、時間内に全部とることはまず不可能に近い。

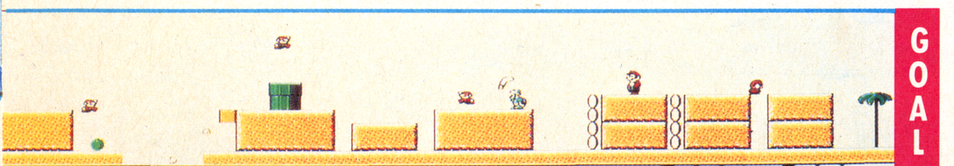
⬆ここは、中で行ったり来たりしているノコノコをふんづけてブロックを崩すのに使える。さあ、これでゴールは目前だ。



⬆下からブロックをたたいてもコイン。その上にも、またまたコインがゴッソリ。

⬆ここのスイッチブロックで、ブロックをコインに。あまりブロックを壊さないように。

⬆5つ目の音符ブロックの中にはアイテムがある。でも、あまりとる必要はないね。

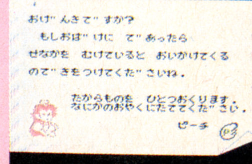


⬆ブロス、ファイアパックンと強敵がつづく。あせらず、落ちついてプレイしよう。

⬆3匹目のブーメランブロスを倒したら、あとはコインをとってクリアするだけだ。

ワールドをクリアすると、ピーチ姫の手紙が届く

『スーマリ』シリーズのヒロイン、ピーチ姫もしっかり登場。でも、今回は敵に誘われてしまったわけじゃない。マリオの活躍を影ながら見守るという重要な役がら。マリオがクッパを倒して王様のもとへ戻ると、ピーチ姫からの手紙が届いている。これを読むと、隠れアイテムの場所やゲーム攻略のコツなどいろいろなことがわかる。おまけに貴重なアイテムまでもらえる。もらえるアイテムは、けっこう貴重品。大切に使おう。



⬆ゲームをクリアするためのテクニックを教えてくれる。

STAGE5

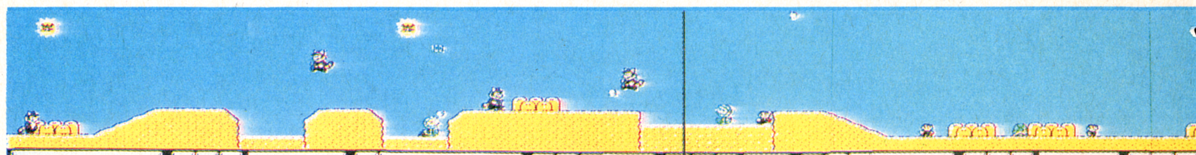
マリオがたたけるブロックがとても少ないステージ。なんとなく『スーマリ』じゃないみたい。ここには、くさりにつながれた新キャラ、ワンワンが登場する。ふんづけても、ファイアでも倒せない強敵だ。アイテムにスターがあるなら、それを使っておくとラクだ。無敵になるのは始めだけど。

こうらを使って雲の上へ



こうらを細かいみぞに放りこんでブロックを壊すと、中から豆の木が。これを登れ。





⬅ブロックはコインとスーパーこのは。ワンワンのスキを突けば、とれるけど……。

⬆この下の木のブロックもやっぱりスーパーこのは。ここのほうがとりやすいね。

⬆このあたりにはクリボーが登場してくるけど、かまわず先へ進もう。

砂漠

流砂にたつまき、それに襲ってくる太陽など、トラップだらけの難しいステージ。おまけにアイテムは1個も出てこないという念のいれよう。自分のウデだけが頼りなのだ。

⬅最初の流砂からは、ファイアパックンは出てこない。安心してとぶことができる場所だ。まずは準備運動というところかな?

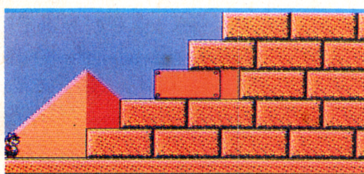
⬆ファイアパックンがいるうえに、パタパタまで飛んでいる。ファイアパックンの火をかわしながら、パタパタのタイミングをみてジャンプだ。

⬆お次はファイアパックンが2匹連続で登場。加速をつけたハイジャンプで一気にとびこえてしまおう。すぐ後のノコノコにも気をつけて。

⬆ノコノコをやりすごしたら、一気にⒷボタンで加速。3つ目の背景のところでハイジャンプしよう。たつまきに巻きこまれずにすむぞ。

ピラミッド

ステージ全体がちょっとした迷路になっているうえに、壊さないと先へ進めないカベがいくつもある。シッポマリオなら楽にクリアできるけど、それ以外の場合は大変だ。メットを使ってカベを壊さなくてはならない。けっこう手間がかかる。

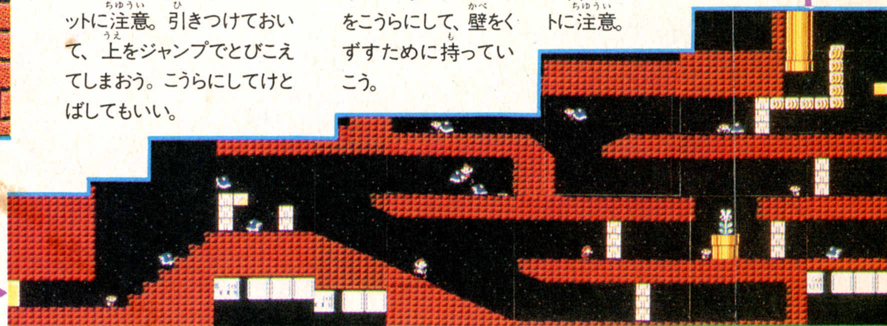


⬆敵キャラもいなければなにもない。単にピラミッドの導入部としてのためだけにある画面。さっさと入口からピラミッドの中に入ってしまおう。

⬇まずは階段を降りてくるメットに注意。引きつけておいて、上をジャンプでとびこえてしまおう。こうらにしてけとばしてもいい。

⬇このあたりのメットをこうらにして、壁をくずすために持っていこう。

⬇降りてくるメットに注意。



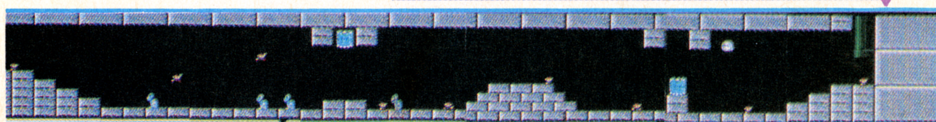
とりで

新キャラのドッスンやテレサが登場して、ワールド1のとりでよりもグーンとむずかしくなった。テレサはマリオが後を見せると猛スピードで襲ってくる。ドッスンは近づくとイキナリ落ちてきて、あとはゆっくりもどってくるんだ。敵キャラの動きのパターンに注意して進んでいこう。

➡後半、ドッスンが連続しているところは、テレサのいるところからⒷボタンで加速すれば、一気にかけぬけることができる。



⬆ここはいきおいをつけずにジャンプ。

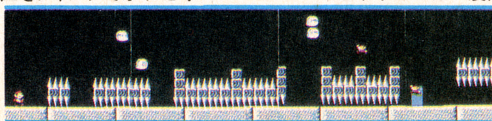


⬅ここの最後にいるテレサは、土管に入るときまでに画面の外へ出さないと、しつこく追ってくる。

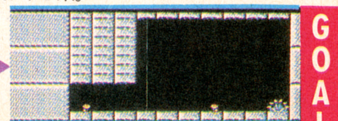
⬆カロン3匹をジャンプでかわせ!

⬆ドッスンは一度落しておくと楽。

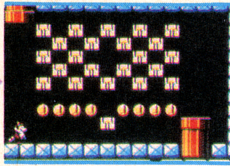
➡このとりでで一番の難所がココだ。Ⓑボタンダッシュと急ブレーキをうまく使いこなさないと、針と床の間にはさまれてしまうぞ。

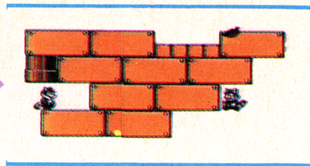


⬆テレサが追ってくるけど、あまり気にしなくて大丈夫。



⬆ボスはワールド1と同じだよ。





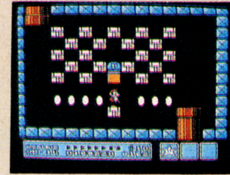


⬆右のノコノコをこうらにして、ここの細いみぞにほうりこんでみよう。

⬆あとはクリアするだけ。こうらを持っていって点をかせごう。

コインをがっちり集めよう

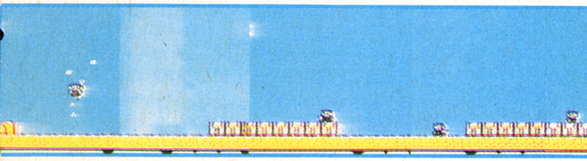
この部屋のブロックは意味もなく並んでるんじゃない。この部屋のスイッチブロックを押すことで、これが全部コインになるんだ。このとき、下のコインは足場になってくれるから、先にとってしまわないように注意してね。ちなみに１番右下のブロックはアイテム。



⬅まず、ここのスイッチブロックを出す。



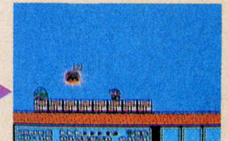
➡じゃんじゃんコインを集めよう。

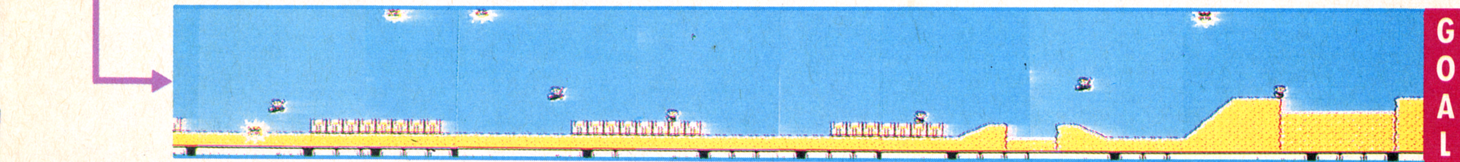


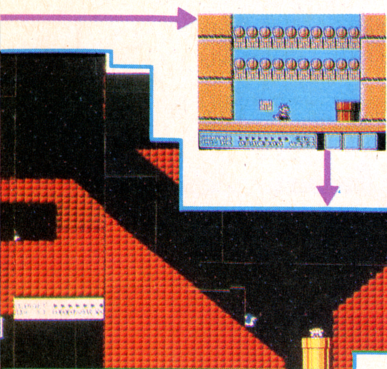
太陽はこうらで倒そう

ほうっておけば、いつまでも追ってくる太陽。コイツを倒すにはこうらをぶつけるしかない。









コインがいっぱいの隠れ部屋

⬅毎度おなじみの隠れ部屋にはコインがいっぱい。ここもスイッチブロックを使って、ムダなくコインを集められる。

GOAL

⬆逆さメットが天井から落ちて攻撃してくる。

⬆土管からパックンフラワーが出てくる。

1upも隠れてるぞ

この隠れ部屋には、普通ではちょっと気がつかないようなところに1UPキノコが隠れている。まず、ブロックを壊して一番上の段にのる。そうしたら、右から5つ目のブロックのところで、ジャンプをしてみよう。すると、ブロックをたたいた音がして、しばらくすると上から1UPキノコが落ちてくる。



⬆このあたりでジャジャンプしよう。

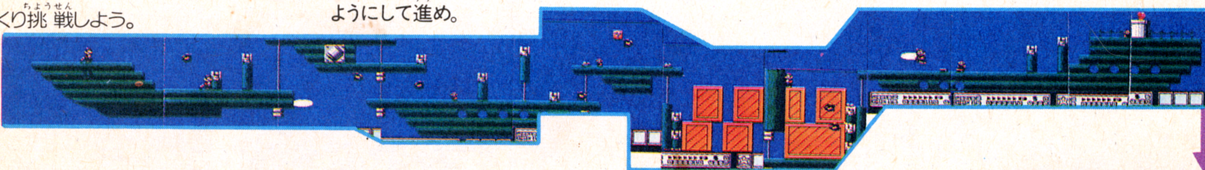
⬆ほ〜ら、1UPが落ちてきた。

飛行船

ワールド１の飛行船より砲台の数も増え、新キャラのプーなども登場するだけにむずかしい。なん度でもじっくり挑戦しよう。

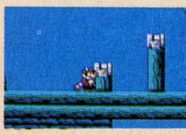
⬇床すれすれにキラーを発射してくる砲台がある。画面右はじにへばりつくようにして進め。

⬇３連の砲台は、キラーを発射するまえにはりつけ。



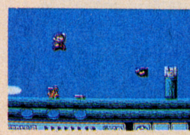
キラーを発射させるな

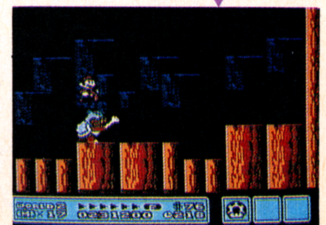
中盤の三連砲台のところなんか、キラーを発射させたらまず助からない。はりつき技でキラーをふせげ。

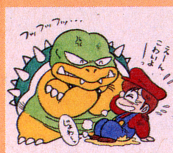


プーを気にするのは危険

調子にのってプーをふみつけていると、その後にあるキラー発射台にやられてしまう。ほどほどにしよう。







先どり 裏ワザ編

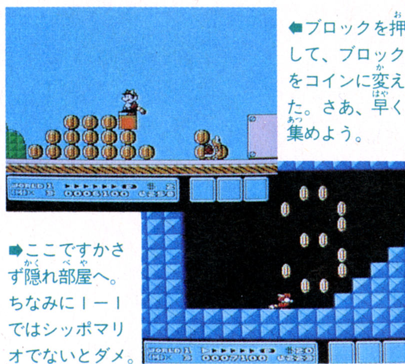
『スーマリ』と言えば、裏ワザの宝庫とまで言われるほどのゲームだったよね。となれば、『3』に裏ワザがないわけはないというわけで『スーマリ3』の裏ワザ第1弾だ!!

1



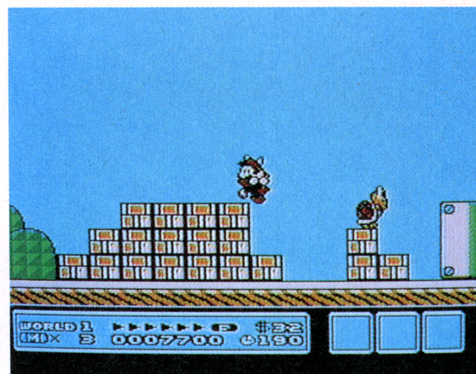
スイッチブロックでコインをかせごう

ワールド1－1や2－1など、スイッチブロックでコインがかせげる場所と隠れ部屋の入口が近くにあるところでは、いくらでもコインをかせぐことができる。まずスイッチブロックでブロックをコインにしてとりまくる。コインがなくなったら隠れ部屋へ。もどってくるとコインにしてとったはずのブロックが全部復活しているはずだ。あとはこれをくり返せば、いくらでもコインをかせぐことができるってわけだね。



⬅ブロックを押して、ブロックをコインに変えた。さあ、早く集めよう。

➡ここですかさず隠れ部屋へ。ちなみに1－1ではシッポマリオでないとダメ。



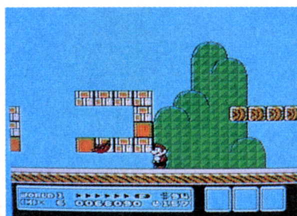
⬆もどってみるとこの通り。あとはTIME UPギリギリまでねばって、コインをかせぎまくろう。

2



アイテムだって復活する

上のワザとちょっと似てるんだけど、一度とってしまったアイテムをもう一度とる方法を紹介しよう。やり方はカンタン。まず、土管や赤い音符ブロックを使って、ボーナス面や隠れ部屋へ行こう。そして、もとの画面へ戻ってくると一度とってしまったはずのアイテムが復活しているというわけ。さすがに1UPキノコまでは復活しないけど、10コインのブロックでコインもかせげるし、途中でうっかりミスしたときには便利だ。



⬆たとえば、こんなふうにアイテムをとりそこなったとしても……。



⬆一度ボーナス面へ入って、画面を切り換えてしまう。ついでにコインをかせいでおくのもいいぞ。

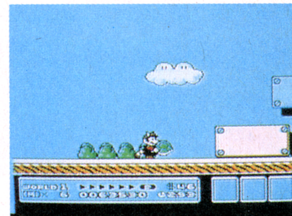
⬅ごらんのとおり、ちゃんと元どおり。万が一途中でやられたとしても、これさえ知ってればずっとラク。

3

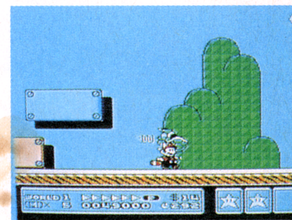


こうらを持って走れ〜!

こうらを使って敵を倒したのはいいけれど、はねかえってきたこうらにぶつかってやられてしまうなんてのはよくあることだよね。ところが、こうらも使い方しだいではもっと安全に敵を倒すことができる。どうやるかというと、こうらを持ったまま敵に体当りをするんだ。このとき注意しなくちゃいけないのは、敵のからだが最初に触れるのはこうらの部分になるようにすること。マリオか体に先に触れると、とーぜんマリオがやられてしまう。また、この技を使えば、土管の中のパックンフラワーも倒せるので便利だよ。



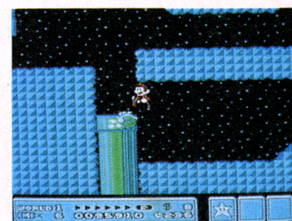
⬆ノコノコにパタパタ、メットなどをふみつけて、こうらにしたらそれを持って敵のところへ急げ。



⬆ダッシュをしたまま、思いきって敵につっこめ。ジャンプする敵の場合は少し慎重にタイミングをはかること。



⬆土管から出たり、入ったりをくり返すパックンフラワー。タイミングよくこうらをぶつけるのはけっこうむずかしい。



⬆そんなときは、土管とこうらを重ねて、そのままジャンプ。これでパックンフラワーをやっつけたことになる。



4

スターを集めて5UP！

各ステージのゴールで手に入るパネルを3枚集めると1UPだけど、同じパネルを3枚集めると、キノコなら2UP、フラワーなら3UP、スターだと5UPもしてしまう。それで、スターをうまく3枚そろえる方法を紹介しよう。ゴール直前、黒いところがギリギリ画面の右はじにくるぐらいのところからⒷダッシュをかけて、チャイムが鳴り始めたらジャンプをしよう。7、8割の確立でスターをとれるはずだ。



⬆だいたいこのあたりから、Ⓑボタンを押してダッシュをかける。チャイムが鳴りはじめたらジャンプだ。



⬆ねっ、うまくスターをとれたでしょ。さあ、この調子であともう1枚スターをとるぞ。



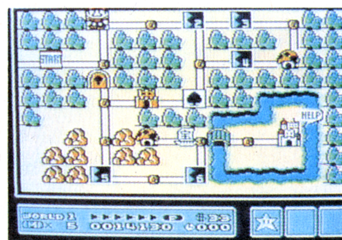
⬅みごとにスターが3枚そろって、5UPすることに成功したぞ。これで、もう人数不足に悩まずにすむね。



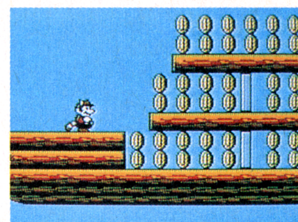
5

謎の宝船が出現したぞ！

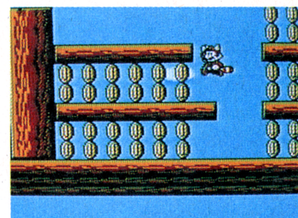
ワールド1をプレイしていたときのこと。マップ上におかしな隠れキャラが現れた。本来ならハンマーブロスがいるはずの場所に、船みたいな隠れキャラが出現したんだ。中は飛行船みたいになっていて、100枚以上のコインがずらっと並んでいる。この宝船を出すにはコインの枚数がゾロ目で、なおかつその数字が、ステージをクリアしたときの得点の十の位の数字と同じならばいいんだ。クリア時には残りタイムも得点に加算されるから、ゴールの下で待って1の位が0のときにゴールするようにしよう。



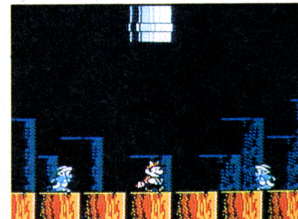
⬆これが宝船出現直後の画面写真。しっかり、コインの枚数と得点の十の位の数字がそろっているでしょう。



⬆こんなにコインがいっぱいあるなんて……。どこからとっていこうか迷ってしまいそう。



⬆うまくパターンを作ってしまえば、こんなにキレイに集めることもできるんだ。ラクラク1UPいただき。



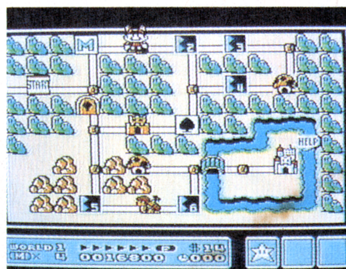
⬆ところが、最後の部屋にはブーメランブロスが2匹もいる。ブーメランを避けるべき段差もないし……、キツイ。



6

クリボーをつぶして1UPしよう

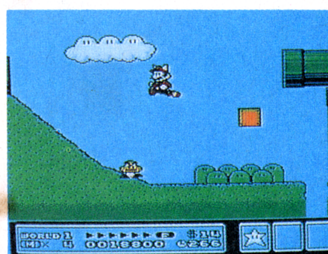
『スーマリ』シリーズになくてはならないのが無限1upワザ。やり方は変わってしまったけど、『スーマリ3』にも無限1UPがあったんだ。できる場所はワールド1－2、シッポマリオになっていることが条件だよ。ステージの最初の方のクリボーが次々出てくる土管のとこでクリボーをふみつづけよう。地面に足をつかないようクリボーをふみつづけると、得点が100、200、400、……と増えつづけ、9匹目には1UPがとれるってわけだ。このワザを成功させるコツは、クリボーをふむときにⒶボタンを押しっぱなしにして思いきり高くジャンプすることと、Ⓐを連打してゆっくり降りてきて時間をかせぐことだ。でも、スターで5UPしたほうがラクに増やせるね。



⬅シッポマリオの状態でワールド1—2へ行くこと。



➡この位置でクリボーが降りてくるのを待って、ふみつけるっ！



⬅Ⓐボタン連打でゆっくり降りる。うっ、指がつるよぉ!!

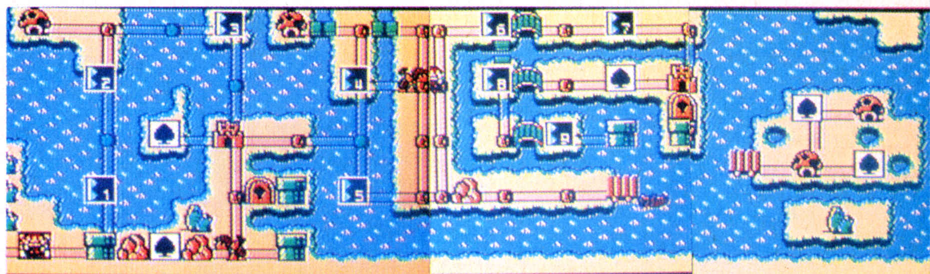


⬅やった！ 1up成功した。

WORLD 3

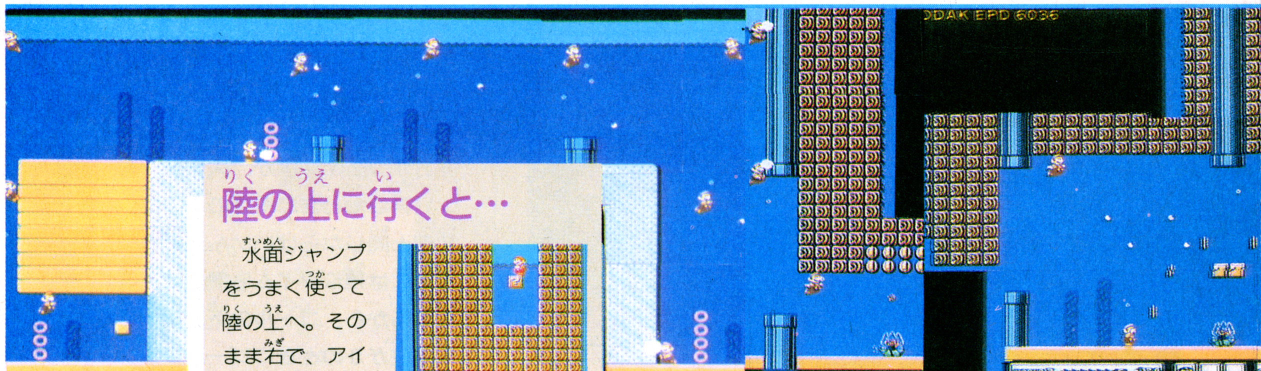
海の国

4画面分くらいある巨大なマップに、10以上のステージがぎっしり！ キノピオの家やスペードパネルも多いぞ。



STAGE 1

ワールド3は、いきなり海中面からスタート！ なつかしのゲッソーも登場してくる。このゲッソーの動きがなかなか読みにくい。十分にひきつけておいて、スキを見てやりすごそう。これでも、このステージではまだ楽なほうだ。



陸の上に行くと…

水面ジャンプをうまく使って陸の上へ。そのまま右で、アイテムもとれるし近道でもある。

⬆ここのアイテムは必ずとっておこう。

⬆ここにも?ブロック。中身はキノコかフラワー。

⬆上は近道、下はコインがざくざく。どっちを行く？

⬆スイチューカが弾を吐くまえに通りすぎてしまおう。

STAGE 2

リフトに乗って先に進むステージ。うっかり下に落ちたら大変。プクプクのえじきになってしまうぞ。慎重に行こう。



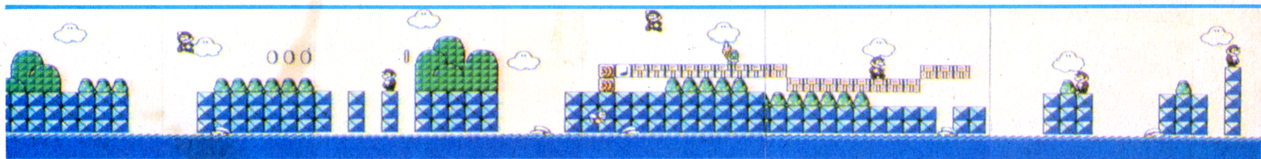
⬆イキナリ2連続で変則リフトがある。タイミングをよく見てジャンプ！

⬆?ブロックの左のチクワブロックを落としてから、?ブロックをたたこう。アイテムをとりやすい。

⬆プクプクの体当り攻撃がキツイ！ ファイアマリオなら楽できるけどね。

STAGE 3

上下にスクロールするステージ。水中では、プクプクがマリオを呑みこもうと狙っているぞ。



⬆ここもプクプクが体当りをしてくるけど、1匹だから怖くない。

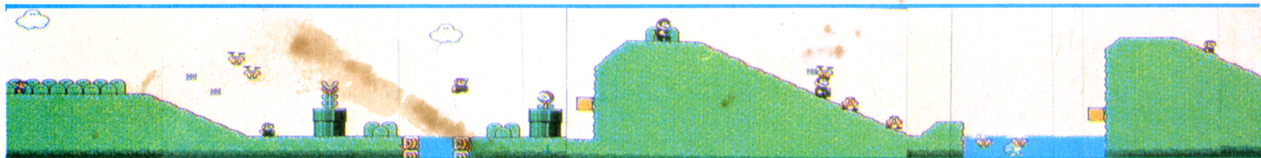
⬆このあたりは、一気に走りぬけてしまおう。

⬆ここの音符ブロックはアイテムを出す。こうらをうまく利用すればいいんだ。

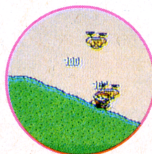
⬆次の足場をめざして、急げ！

STAGE 4

海の国ではめずらしい陸地ばかりのステージ。下り坂が多いから、坂すべりのテクニックが役に立つぞ。でも、その先の事も考えておかないと、つまらないミスにつながる。後半に登場するジュゲムは強敵。無視してゴールをめざせ！



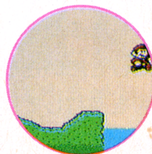
⬆坂道をクリボーが2匹はい上がってくる。坂道をすべり降りてやっつけてしまおう。でも、ちょっと危険だから、危ないと思ったらジャンプでとびこしてしまうほうが安全だ。



⬆ファイアパックンが出入りする土管の横に?ブロックがある。ここのアイテムはぜひ手に入れておきたいね。ブロックをたたいたら、土管の右横にマリオをつけてしゃがませておこう。あとはアイテムが落ちるのを待つ。



⬆クリボー3匹をかたづけたら、1度坂の上に戻り、Ⓑボタンダッシュで坂を駆け降りてこよう。すると池ギリギリのところでチャイムが鳴りはじめる。すかさずスーパージャンプをすれば池に落ちることなく向こう岸に渡ることができる。



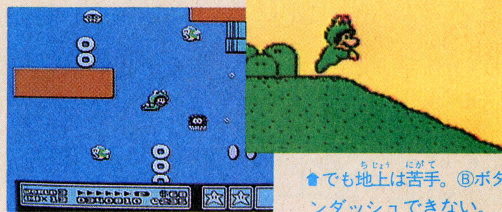




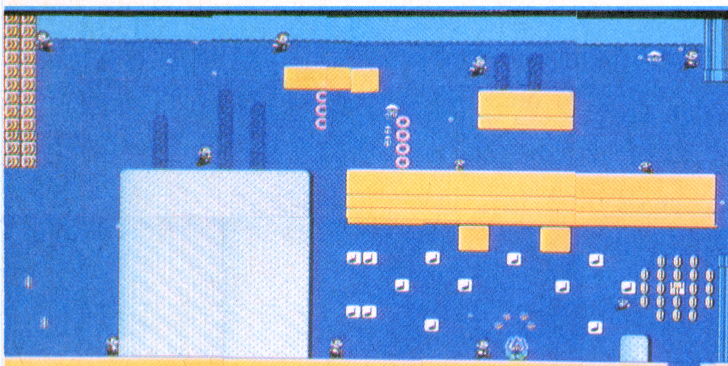
カエルマリオなら海の中だってス～イスイ

ワールド3から登場する新アイテム、カエルスーツを着るとカエルマリオに変身！ ✚ボタンだけで自在に水の中を泳ぎまわることができる。

⬇水の中ならこのとおり、スイスイ泳げる。



⬆でも地上は苦手。Ⓑボタンダッシュできない。



⬆この台地みたいな所を右に行くと子連れゲッソーが現れる。

⬆右のほうにはコインがいっぱい！ おまけにまん中のブロックは1UP。

⬅ここにもゲッソーが1匹いる。もたもたしているとやられてしまうぞ。かまわないで、出口に入ってしまえ。

GOAL

⬆土管から出てきたらダッシュ！ チャイムが鳴ってからゴールインするとスターをとれる確率が高くなる。

GOAL



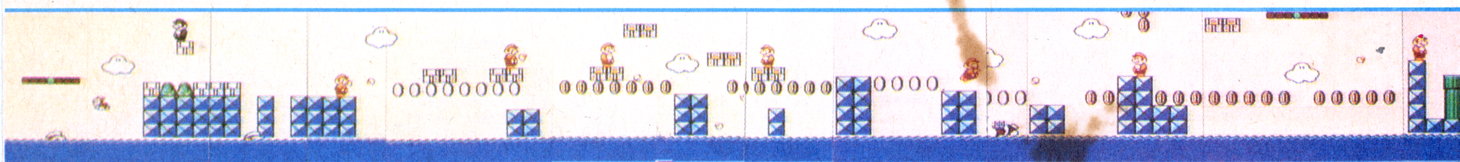
⬆プクプクの攻撃がつづく。プクプクの動きのパターンを読もう。

⬆この先で変則リフトは水の中に落ちてしまう。タイミングよく上のブロックにとび乗ろう。

巨大プクプクに気をつけて

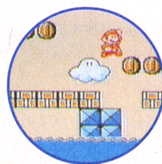
水面近くにいると、巨大プクプクがマリオを食べようとしてくる。ジャンプでこれをうまくかわそう。できるだけ高い所を通っていくといいだろう。

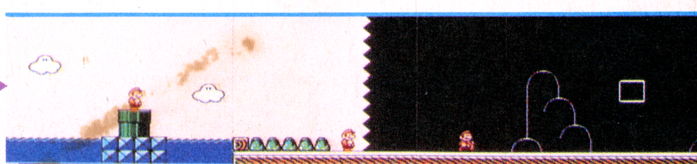
⬅ジャンプで巨大プクプクから逃げろ!!



⬆左のブロックは?ブロック。白いブロックを当てて出そう。

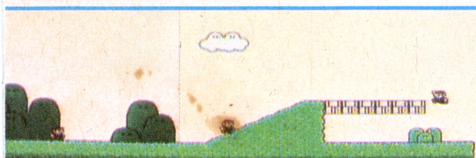
⬆さっきの?ブロックを押すと、ここから横一列に並んだコインがブロックに変わって足場になってくれる。さあ、今のうちにⒷボタンでダッシュだ！





GOAL

⬆ここまで来ればもう安心。あとはゴールまでラ～クラクたどりつくことができる。例によってⒷボタンダッシュでスターを狙ってみよう。







GOAL

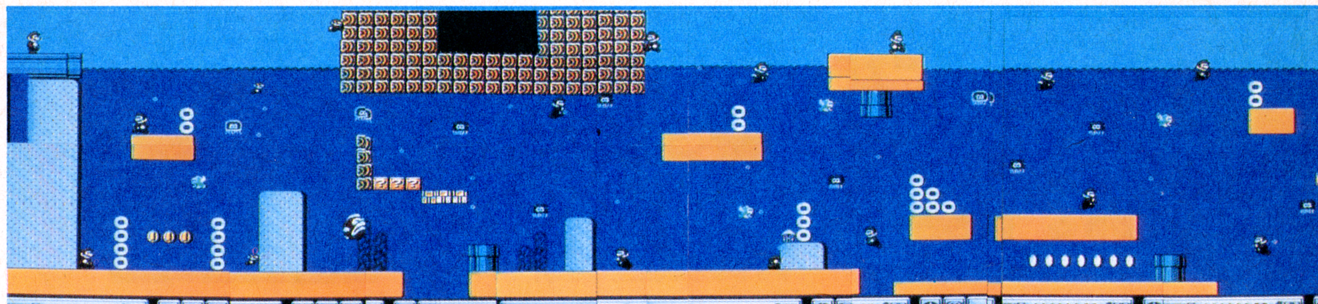
⬆このあたりにジュゲムが現れる。坂の上で待って、タイミングよくふみつけよう。

⬆上からはジュゲムの攻撃。下は落とし穴。こんなところでグズグズしていると危険だ！

STAGE5

上下にも自由にスクロールする水中面。カエルマリオだと、スイスイ泳ぎまわれそうだね。新登場の敵キャラも多い。

かなり注意深く進まないとやられるよ。



⬆いきなり巨大プクプク。こいつは左右に動きまわるばかりでなく、プクプクを吐いてマリオを襲う。ファイアマリオなら、すぐに倒せるんだけどね。

⬆このあたりにいる黒い敵キャラは、しびれクラゲっていうんだ。その場にじっとして動かないんだけど、ちょっとでも触れるとダメージを受けてしまう。

⬆このあたりの土管は、気泡が吹き出していて普通のマリオじゃ近づくことはできない。でも、カエルマリオなら土管のすぐそばまでいけるんだ。入れる土管もあるかもね。

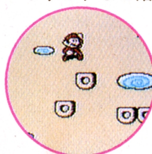
STAGE6

ジャンプアクションの強制スクロール面。ノコノコがいやな位置にいて、うかつにジャンプするとダメージを受ける。急ぎすぎないで、足場を確認しつつジャンプしよう。

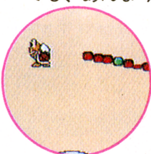


⬆まずは平穏な出だしのステージ6。でも、この先にはきびしいジャンプアクションが連続して待ちかまえている。出てくる敵キャラはノコノコとパタパタぐらい。こうらを持ってブロックをくずすテクをマスターしていればアイテムがとれそう。

⬆マリオが長い間乗っていると、ブルブル震えて落ちてしまうチクワリフト。でも、その上には?ブロックがある。アイテムをとろうとすると落ちそう。すばやくとる技を身につけないとね。

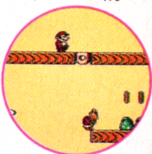


⬆くるくるリフトを飛びこえると、ノコノコが登場。こいつを倒してこうらをければ、下の段のブロックをたたくことができそう。ブロックの中身はなにかな？ でも、あんまりブロックばかり気にしてると、強制スクロールで下に落とされちゃうよ。



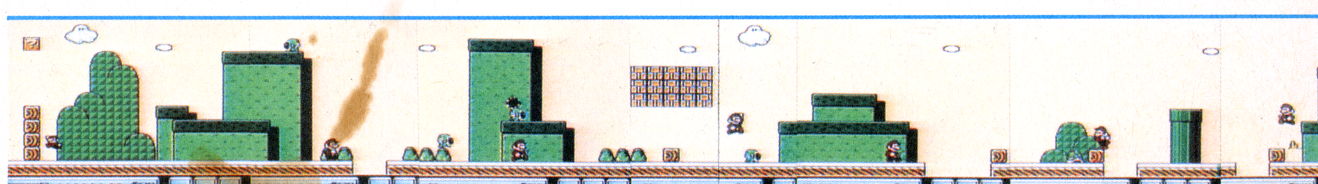
⬆チクワリフトを落としちゃえば、下の段に行けるみたい。でも、上を通っていったほうが安全かな。下の段からだと、パタパタがじゃまでジャンプしづらそうだもんね。

この先はちょっと長めのジャンプが続くね。こういうときは、次の床が見えてからジャンプしないと、急に出現したノコノコにぶつかってしまうから注意しよう。



STAGE7

ガボンがたくさん登場する。ワールド3の中では、比較的かんたんなステージだ。アイテムもゆっくり探せそうだね。



⬆いきなり?ブロックが。中身がたとえコイン1枚としても、しっかりとっておきたい。1枚1枚の積み重ねでコイン100枚の1UPになるのだから。

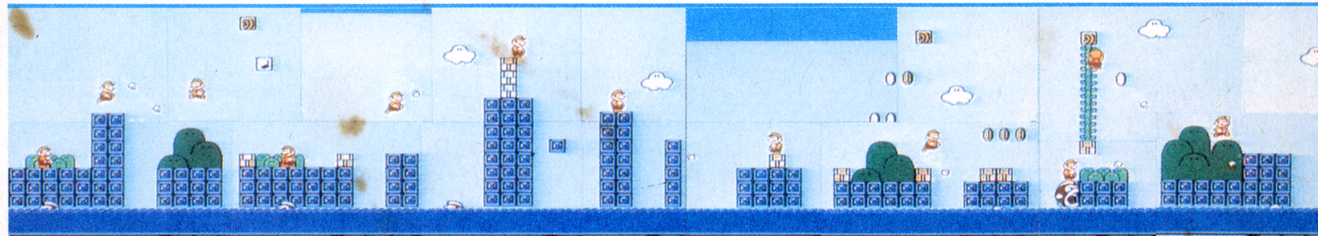
⬆ガボンは黒い球を投げて攻撃してくる。その前に倒すか、しゃがんでよけるかしてかわそう。

⬆縦に3つ、横に5つブロックが並んでる。アイテムが隠れてそうだけど、小さいマリオじゃくずすことはできないね。

⬆ノコノコをけとばしちゃうと、この中をドカドカ行ったり来たりしてしまう。うまくブロックの上でジャンプして進もう。

STAGE8

陸地が浮き沈みする。水面には巨大プクプクが、大きな口を開けてウロウロしてる。海に落ちたら戻るのが大変そうなステージだ。

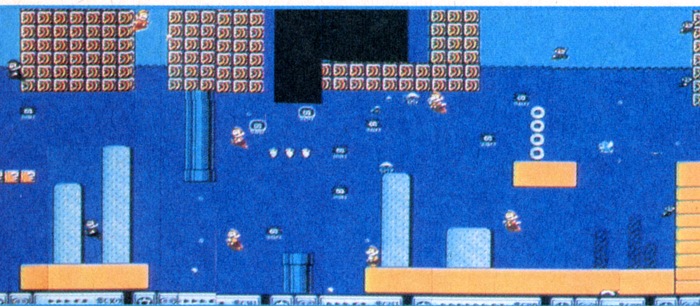


⬆できるだけ高いところを目ざして進んでいこう。ジャンプしすぎて、海に落ちないように。

⬆床の上に直接乗っているブロックは、シッポかこうらでないとたたくことはできないよ。

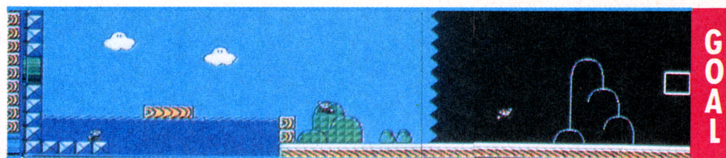
⬆うわー、こんなせまいとこにジャンプしなくちゃいけないの!? でも、海には巨大プクプクが待ってるし、やるしかないみたいだね。

⬆このあたりは、陸地が低くって浮いてるときでも、巨大プクプクに食べられてしまいそう。ジャンプしてかわしながら、遠ざかるのを待とう。



⬆しびれクラゲに注意して水中を進め。でも、普通のマリオじゃまっすぐ進めないからつらそうだけどね。

⬆さあ、ゴールにワープする土管はもうすぐ。ここまできてやられるのはくやしい。とくにイージーミスをしないように気をつけて。

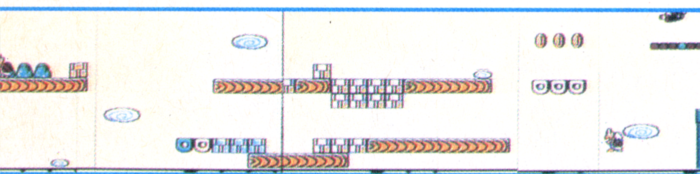


なぜ日本が……!?

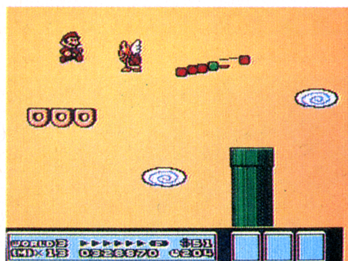
ワールド3の全体マップをず～っと東に進むと、まるで日本のような形をした国がある。瀬戸大橋のようなはね橋もあるし、ほんとそっくり。この中に城があるんだけど、もしかしてなにか重大な謎があったりするのかなあ。



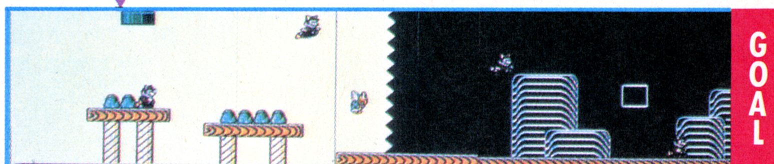
⬆なぜ、こんなところに日本があるの？　ここは地球だったの？　う～ん、謎が多い……。



⬆最後の土管に入る直前にくるくるリフトがある。しかもちょうどジャンプコースの上に。こいつがけっこう曲者で、近づいたマリオをはじき飛ばしてしまうんだ。リフトがまわるタイミングを見計らって、止まっているすきにジャンプしよう。

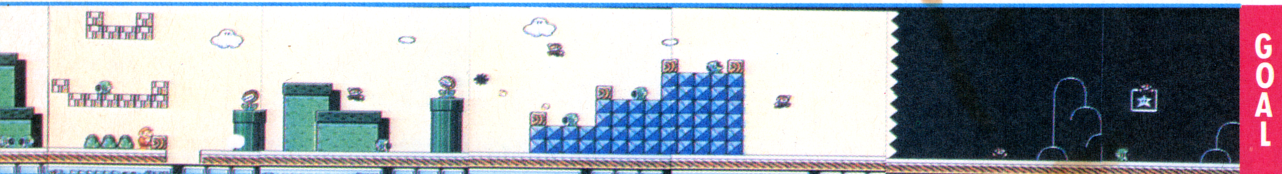


⬆くるくるリフトの止まってるときに、ジャンプしてすりぬけろ。



⬆ワープ土管をぬけると、ゴールは目前。だからといって調子にのると、落とし穴に落ちたりパタパタにぶつかったりしちゃう。最後の最後まで油断は禁物だ。

みんなもこのあたりまでくれば、ゴールにあるカードをそろえられるようになってるんじゃない？　スーパースターを集めれば5UPだから、しっかりマスターしようぜ。

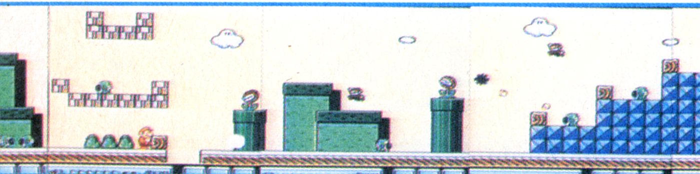


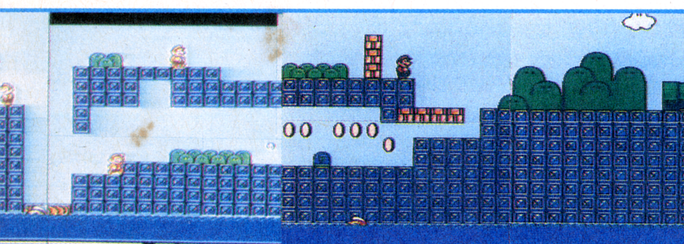


⬆上下に2段あるブロック。この中のどれかにはアイテムがあってもよさそう。敵も少ないし、上の段からひとつずつ調べてみよう。

⬆階段状になったブロックを登りきれば、あとはゴールに向って走るだけ。ガボンの投げてくる球に注意して進もう。こういう形の階段で、なんとなく『1』を思い出すね。

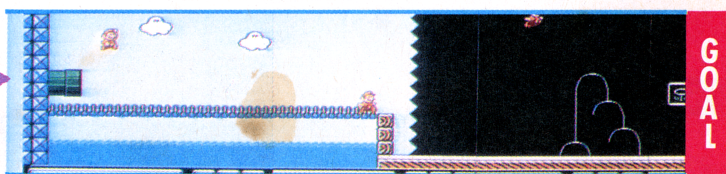
⬆上のように、平地が長く続いたあとにゴールがあると、スーパースターを出しやすい。Ⓑボタンダッシュでつっ走って、そのままカードをとればスーパースターが出るんだよね。





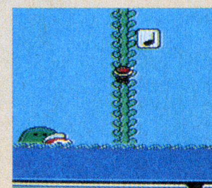
⬆上下2つのコースに分かれてる。下のコースを行ったほうがコインがとれそうだけど、うっかりしてると思わぬワナが……。

⬆ここまできたら、ステージ8はクリアしたも同然。ワールド3のヤマ場もこえた。次はステージ9にトライしてみようか。



高い所で休みながら進め

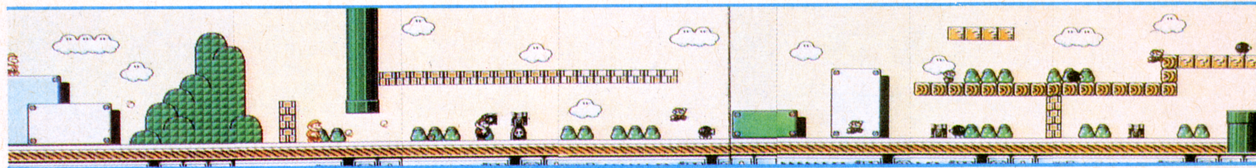
ステージ8のように、陸地が浮き沈みする面では、巨大プクプクの存在がとても怖い。高い所で陸地が浮きあがるまで休みながら進んでいこう。



⬅高い所で陸地が浮きあがるのを待て。

STAGE9

地上と地下水路の2層からなる奇妙なステージ。ここには新キャラのボム兵がメインの敵キャラとして登場する。このステージは複雑そうに見えるけど、敵キャラを気にしなければ、クリアはそれほど難しくはない。ただ、それだけに隠れ面などを見落しやすいから気をつけて！



⬆このステージでは、このあたりが一番攻撃がきびしい。ダッシュでさっさとクリアしよう。

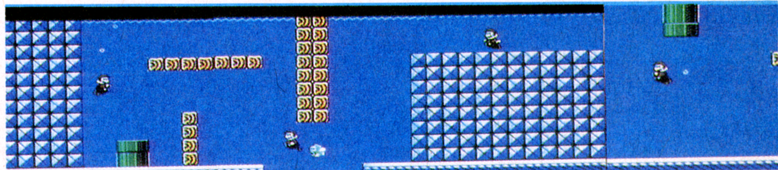
⬆ここの閉鎖空間は、とりあえず無視して進むべし。

ボム兵を倒す！

ボム兵をふみつけると爆弾になり、こうらと同じように持ち歩ける。ただし、しばらくすると爆発するからまきこまれるな。



⬆この爆発にまきこまれると敵もマリオもやられてしまう。



⬆この中はとってもおいしいボーナス面。でも、ここまでくるのがひと苦労だね。

⬆右の土管に入ると、上の閉鎖空間に入ることができる。

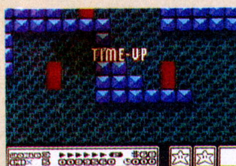
とりで1

やたらたくさんのとびらがあるけれど、このうち正解ルートはひとつだけ。まちがうと、地下室の池の中に落ちてしまう。しかも、登場する敵キャラがドッスン、テレサ、カロンという強敵ぞろいで落ちついてプレイすることができない。マップをよく見て正しいルートを確認してからとびらに入るように！

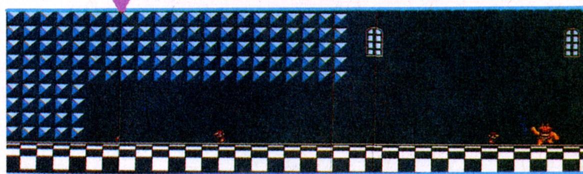


タイムアウトにご用心

地下室の池に落ちると、そこから泳いで脱出するためにかなり時間がかかる。もたもたしてると、あっという間にタイムアウトになってしまう。しっかり確認しておこう。



⬆あと少しのところでタイムアウト……。くやしい！

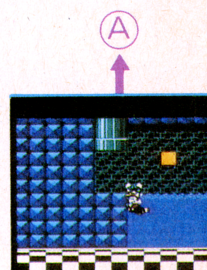


とりでのボスが強くなってきた

ワールド3のとりでのボスは、空を飛ぶことができる。飛び始めるまえに速攻で倒してしまおう。



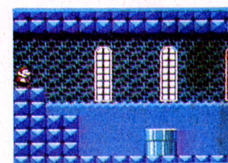
⬅こうなると手が出せない。



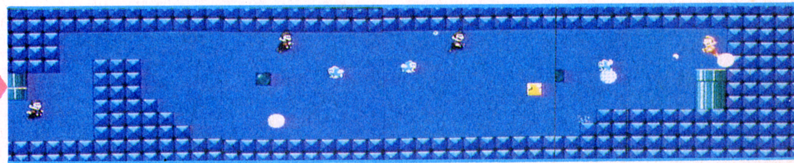
⬆アイテムをとり忘れるな。

とりで2

こっちのとりでは水中のとりで。ステージ自体は短いけれど、水中ということもあってなかなか難しい。とくに新キャラネッチーは強敵だ。



⬆ここにはまだ敵は出てこない。ちょっとひと息つけるね。

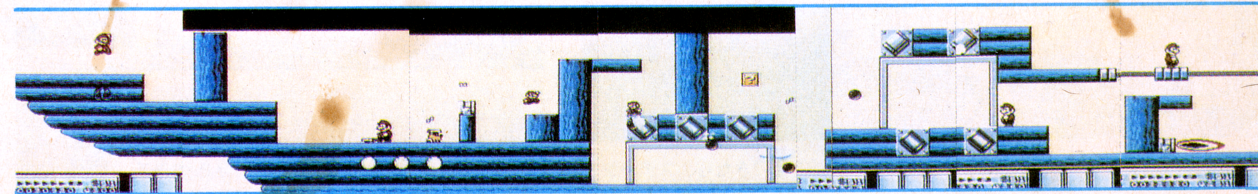


⬆とりでの入口の土管を入るとここに出てくる。さあ、準備はいいかな。

⬆プクプクも2匹しかいないし、こわいのはクルクル回っているクッキーだけ、楽勝だね。

飛行船

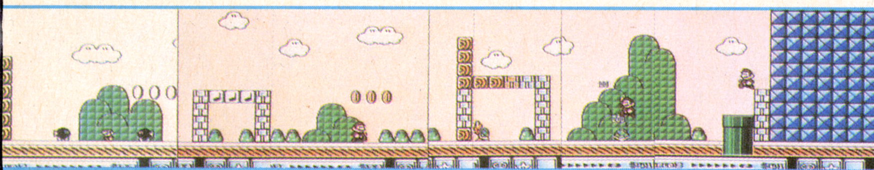
プーのスパナ攻撃や砲台からの攻撃が激しい。砲撃のタイミングを読み、かわしながら進むよりも安全地帯を探して進むぐらいのつもりで挑戦しよう。

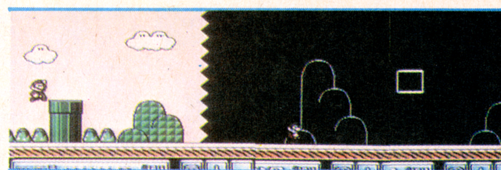


⬆いきなりプーが3匹登場。でも、あまりこいつらをかまいすぎると、キラーにズドンとやられてしまうよ。

⬆3つ並んだ砲台。それぞれ、どっちに弾を出すか覚えておこう。

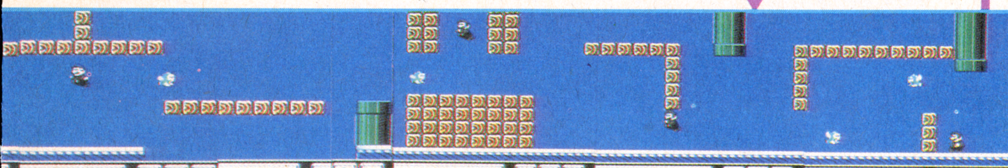
⬆この4つの砲台は画面の一番右にいればこわくない。キラーがきたらしゃがむ。





⬆3つ並んだ音符ブロックのまん中をたたくと、中からアイテムが出てくるよ。

⬆ここにも例の……が隠されている。絶対にとろう。



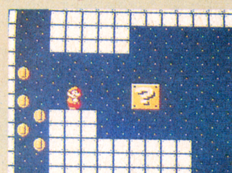
⬆プクプクがうろうろしてて通りにくい。ファイアマリオならラクなのにね。

⬆こんな狭いところにプクプクがいる。ホント、ジャマなやつ。

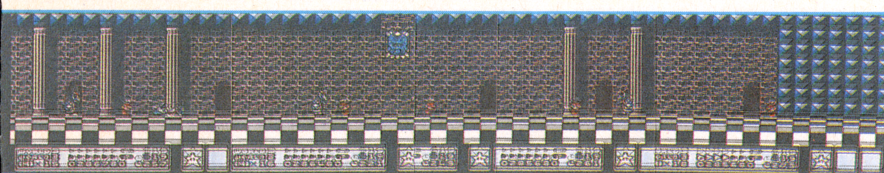
⬆入ってきたところから右へ行くと、すぐにゴールだ。

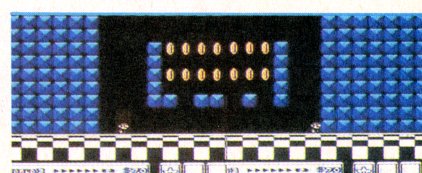
土管の中には？

水中面を左に行った行きどまりにある土管には入ることができる。中は例によってボーナス面になっている。

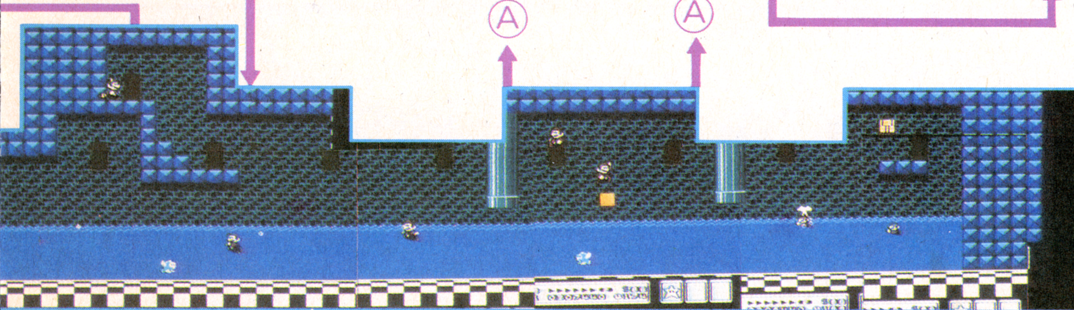


⬆コインやアイテムがバッチリ手に入る。





⬅最後のとびらに入ると、コインがたくさんとれるボーナス面だ。



⬆これが正解ルートのとびら。あとはボスのいる部屋へのとびらに入るだけ。後もどりはできない。

⬆上の通路へ戻るには土管に入ればいい。

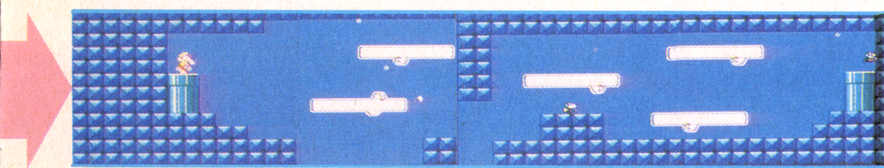
⬆左から5つ目のとびらはここつながっている。

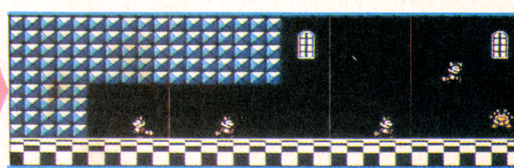
アイテムを全部集めろ

地下の池はなにも悪いことばかりではない。?ブロックが2つあって、チビマリオできても、シッポマリオにまですることができる。途中でやられた時にはいいね。



⬆準備を整えて、再度、チャレンジだ。



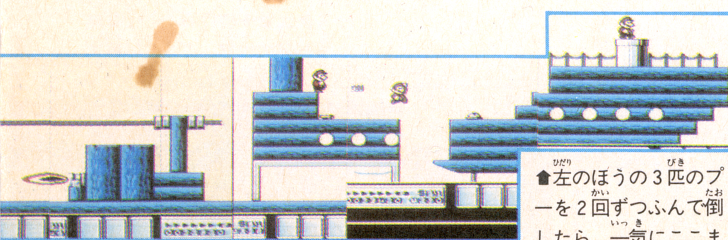


⬆さあ、ここからが本格的にむずかしくなる。

⬆床から顔を出すネッチーがいやらしい。

⬆マリオが通れるギリギリのすきましかない。

⬆ようやくとりでのボスの部屋だ。ここまで1回も敵に触れずに来れたのなら、リッパなものだ。

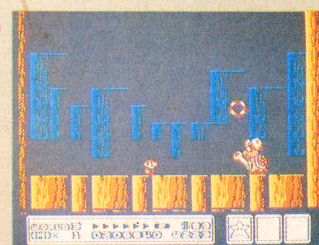


⬆ここは上のボルトを使ってもいいけれど、下を行ってもたいした危険はない。無理せず下を行こう。

⬆左のほうの3匹のプーを2回ずつふんで倒したら、一気にここまでダッシュ！　この中にコクッパがいる。

こいつがワールド3のコクッパだぞ!

このコクッパは女の子みたいだけど、壁ではねかえるリングを投げてきたり、動きのパターンが違ったりで、そこまでのコクッパとは比べものにならないほど強い。リングの動きに惑わされるな！



⬆リングのスピードはゆっくり、動きをよく見れば当たるようなことはない。

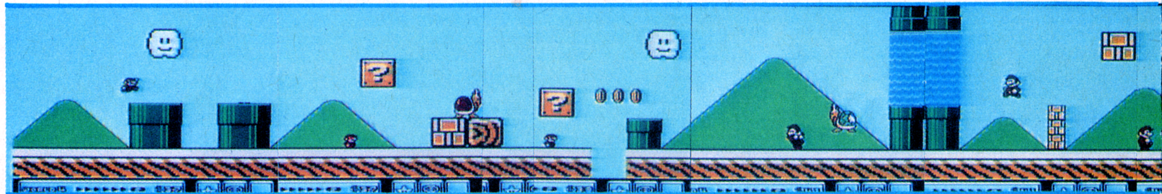
WORLD 4

巨大の国

ぽっかり浮かんだ離れ小島からスタートするワールド4。そこは、マリオのまわりのほとんどのものが、巨大化している世界だった。

STAGE1

敵達やブロックが大きいことをのぞけば、簡単そうに見えるね。でも、普通のマリオの4倍も大きくなったノコノコたちが迫ってくるのは、けっこう無気味。大きくはなったけど、こうらを持つテクニックは健在。マリオって力持ちなんだね。



巨大パックンが不気味

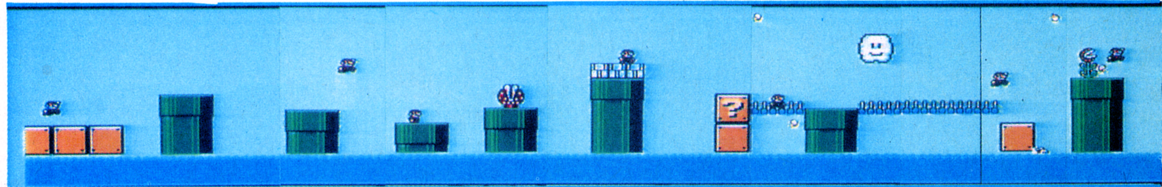
パックンフラワーの、真上（2ブロック分）にいれば、出てこなくなるよ。

水の流れる土管もあるぞ

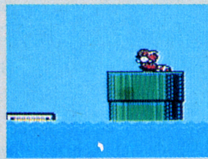
あら不思議。土管から滝のように水が流れてくる。どこから水が流れてくるんだろう。

STAGE2

大きな土管を飛びうつって進むステージ。ワールド3－3などと同じように、陸地が上下するぞ。でも、ここは巨大の国なのに、なぜか海の中に巨大プクプクはいない。プクプクがちょろちょろしてるくらいだから、海に落ちてもすぐに土管に戻れると思うよ。1番気をつけなくちゃいけないのは、土管からでてくるフラワーたち。ファイアパックンの火の弾攻撃もきつい。

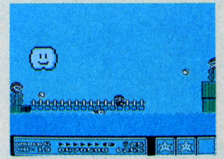


上下スクロールをする難関だ



上下スクロールさえなければ、気軽にジャンプできるんだけどね。足場が上下してると、変にジャンプしづらいんだよね。

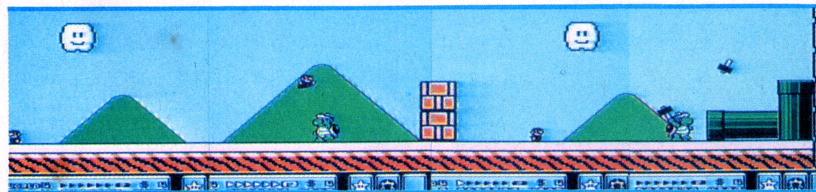
ファイアパックンのはさみうち



後ろから前からファイアパックンの激しい火の弾攻撃。こりゃ、どっちかを倒しとかないと苦しそうだね。

STAGE3

アクションゲームに入ると、2匹のヒマンブロスがマリオを待ちかまえている。なんとか、こいつらをクリアして土管に入る。そうして地底にもぐると、その中は巨大な敵やブロックのない、今まで通りのステージ。とはいっても、今までといっしょなのは大きさだけ。地面から地面へジャンプして進まなきゃいけないんだけど、坂道が多いから、ジャンプするタイミングがとりづらい。坂をすべり降りて、そのまま奈落の底へ、なんてのもよくある。気をつけてね。



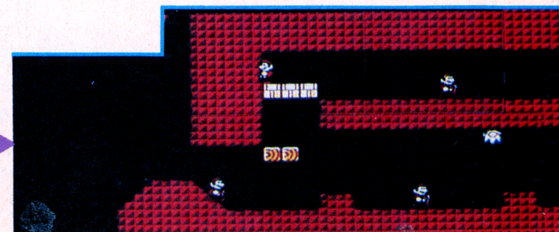
地鳴りをあげてヒマンブロス登場

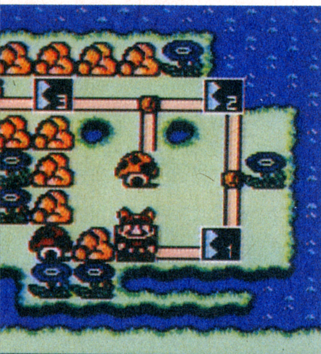
ハンマーブロスの巨大バーション。その名もヒマンブロス。こいつがジャンプし、着地すると、その重い体ゆえに大地をもゆさぶる。その震動で、マリオもしばらく動けなくなるんだ。

⬇動けなくなれば、もちろん、よけることもできない。



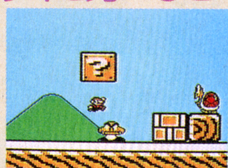
⬆土管をぬけると、そこは地底の世界。ここには巨大の国らしきものはない。





とにかく敵やブロックがでかい! マリオと比べると…

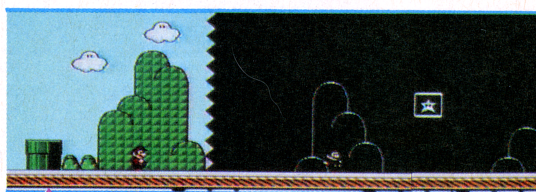
巨大、巨大というけど、どれくらい大きくなったのかな? お答えします。面積にして4倍。つまり、ひとつのブロックが、普通のマリオ4人の大きさ。



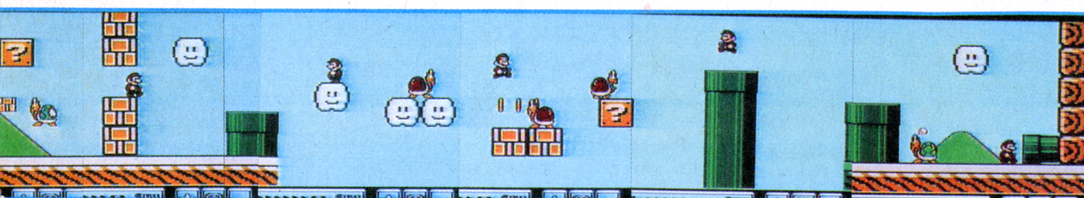
⬆ほらね、普通のマリオの大きさとよ〜く比べてごらん。

でもゴール前はいつもといっしょ

いくら巨大だからといって、ゴールのカードまでは大きくない。ここは今までと同じパターンだよ。



GOAL



大きなブロックは横からはこわせない

普通のブロックだと、シッポを回転させてくずすことができた。でも、大きいブロックはシッポでくずせないんだ。

横から

⬅しっぽで叩いてもビクともしない。

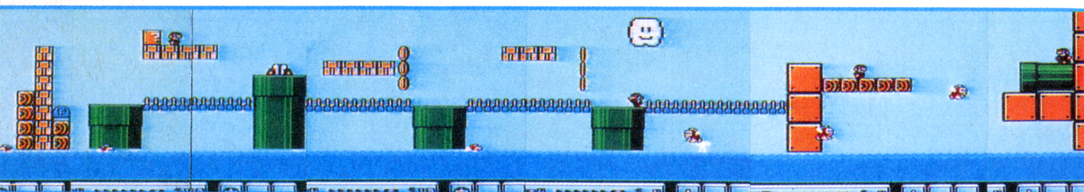
下から

⬅下から叩けば、このとおり。

⬆へたにノコノコをけとばすとこうらが行ったり来たりして、土管に入れなくなる。

普通のブロックも混ざっている

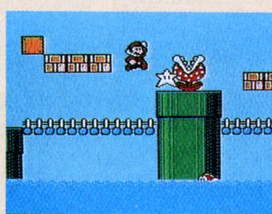
この国は、どうやらすべてが巨大になったわけではなさそうだ。ところどころに普通の大きさのブロックもある。どうしてかな?

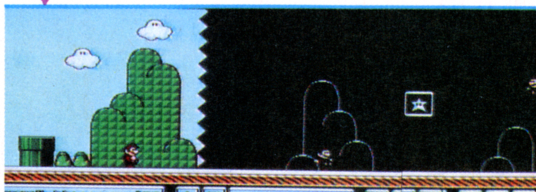


スーパースターをとればクリアは簡単

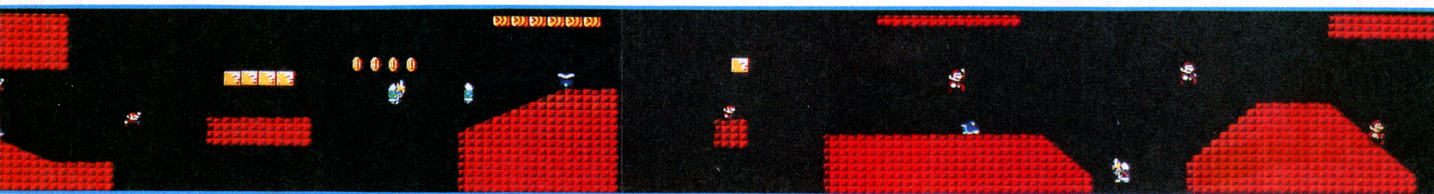
スイッチブロックの中のスーパースターをとれば、あとはなにも考えなくてもⒷボタンダッシュすればクリアできる。

けれど、最後のジャンプで失敗しないように気をつけなくちゃね。



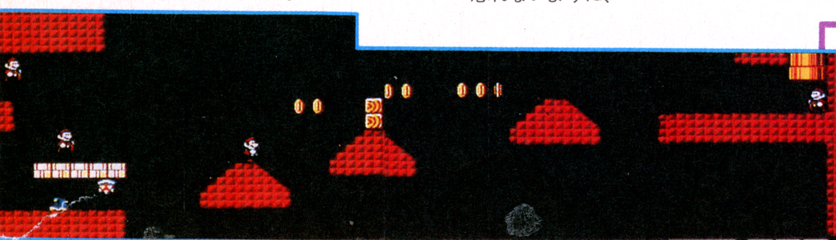


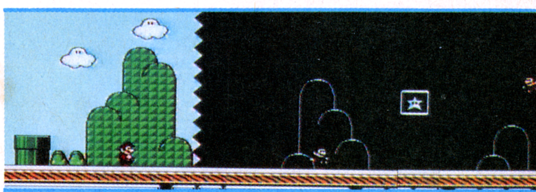
GOAL



⬇このあたりにはメットがよく出てくる。ほかには、天井にへばりついてる、さかさトゲゾーなんてのもいる。

⬆木のブロックにあたると、その反動で押しかえされる。あせってジャンプするのを忘れないように、





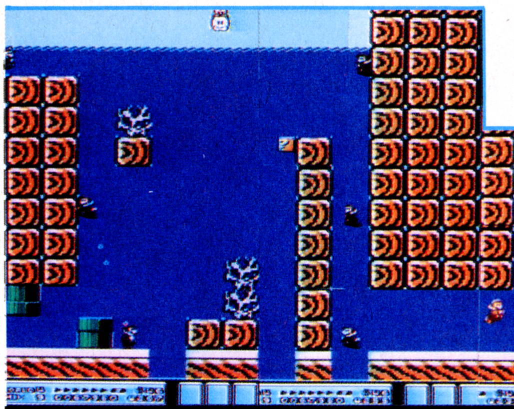
GOAL

敵が大きくなったのか、マリオが小さくなったのか……!?

STAGE 4

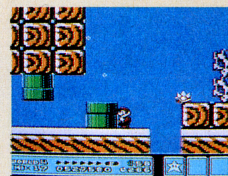
巨大な国の海の中へ!!

巨大な国の中の海中面。大きな木のブロックがちらばり、マリオの進むコースを形作る。「水中にはあまり敵が出てこないから、進みやすそうだ」なんて思ったら大間違い。ステージ後半には、海上にジュゲムが現れ、トゲゾーを雨のように落としてくるんだ。



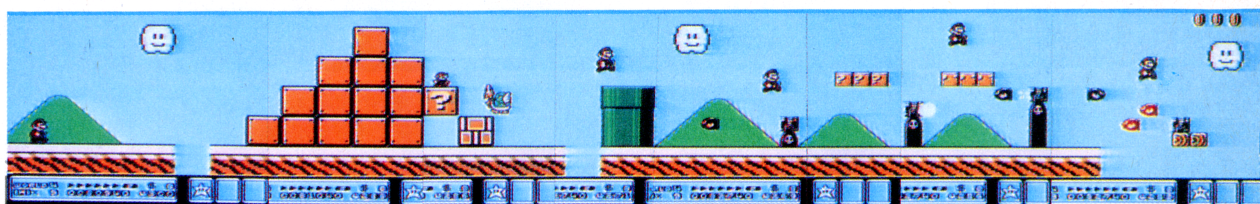
泡のむこうの土管は?

スタート地点のま下に土管がある。でも、その前にある土管から出る気泡のせいでカエルマリオじゃないと近づくことができない。何かありそうだね。



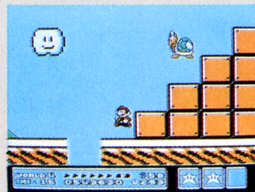
STAGE 5

ここにもあてはまることだが、巨大な国の各ステージは一見あっさりとしたものが多い。ブロックが大きいからそう思うのだろうが、かといって簡単なわけではない。敵キャラが大きい分、ふみつぶすタイミングなどが微妙に変わってくるんだ。



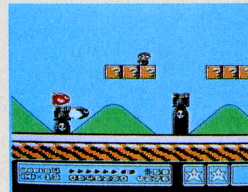
巨大パタパタが襲いかかるぞ

階段状にならぶ大きなブロックを、これまた巨大なノコノコとパタパタが降りてくる。ここのブロックはこうらが当たっても壊れないから、もしかすると無限1UP?



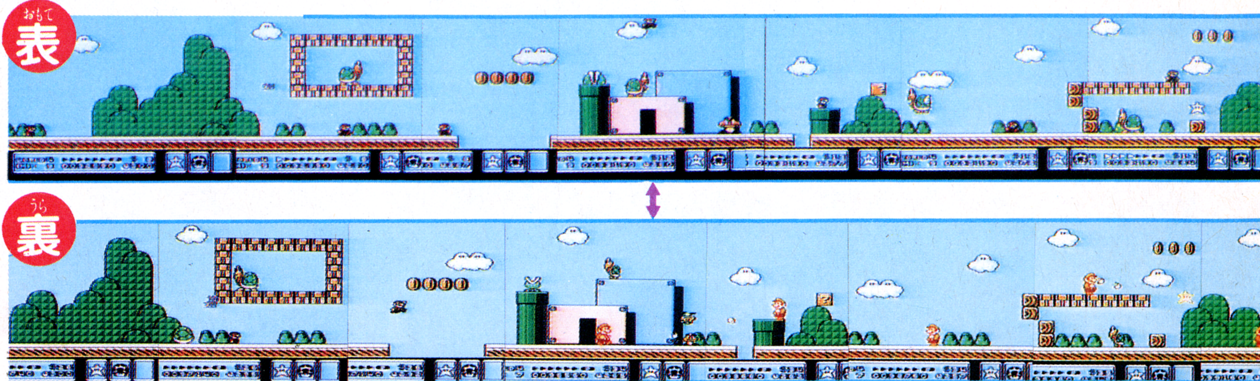
キラーが戻ってくるぞ

このあたりの砲台から発射されるキラーの中には、点滅して飛んでくるやつもいる。こいつは、一度通りすぎても引き返してくるというやっかいなやつなんだ。



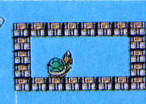
STAGE 6

「あれっ、同じマップが2つ並んでるぞ」そう感じたキミの観察力はなかなかのもの。でも、よく見てごらん、なにか違うでしょう。そう、敵キャラの大きさが違うんだ。ステージ6は、この2つのマップのどちらでも進めるという不思議な世界。いったいどうなっているんだろうね。もしかして、時空に歪ができて、2つの世界を行き来できるようになったのかな。



表裏一体の珍ステージ

パラレルワールド(並行世界)は、マリオたちのいるキノコの国にも存在した。ステージの背景は同じなのに、一方は敵キャラが巨大で、もう一方は普通。この2つの世界を行き来できる。



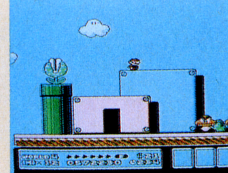
➡こちらは表ステージ。敵キャラがでかい。



⬅こちらは裏。敵の出現場所はいっしょなんだけど

これが裏ステージの入口だ

ステージの途中に2つある黒いドア。これが表と裏のステージをつないでいる。なん度でも入ったり出たりできるよ。キミなら、この2つの世界のどっちに入る?



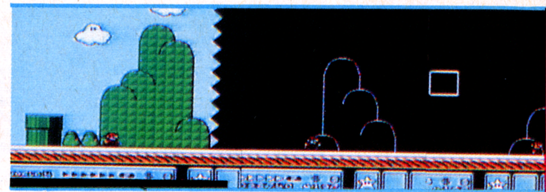
⬆さあ、不思議なドアに入り、2つの世界を見比べてみよう。

ジュゲムの攻撃がきついぞ



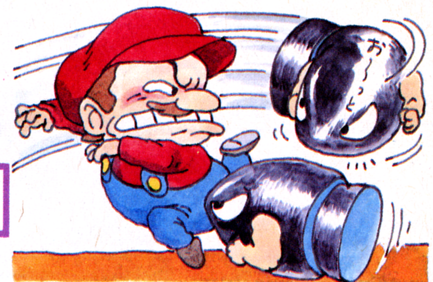
ステージ後半からは、海上にジュゲムが現れる。ここのジュゲムは、「1」などと同じくトゲゾーを落としてくる。水中だとよけづらいんだよね。





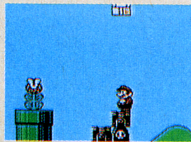
アイテムはひとつだけ堅実にいこう

ステージ4にあるアイテムは、最初にある?ブロックのファイアフラワー（マリオのときはスーパーキノコ）ひとつだけ。確実にとって、後半を逃げ切ろう。



空中に浮かぶナゾのブロック

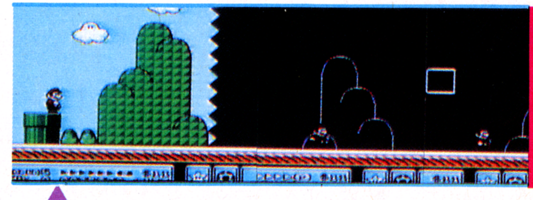
画面の上ギリギリのところに、ひとつだけブロックがある。下から叩くとなにか出た音はするんだけど、ジャンプじゃ届かないんだ。



絶対なにか秘密のあるブロックなんだ。

キラーの猛攻をかわせ

キラー砲台が6コも並んでる。しかも、キラーはマリオが通りすぎても引き返してくる。あまり、ゆっくりしてると、そのキラーのえじきになっちゃうぞ。

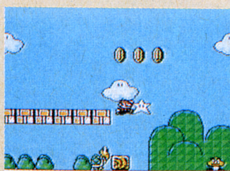


GOAL

GOAL

スターをとってイッキに進め

スーパースターをとれば、敵が大きかろうが、小さかろうが、そんなことは問題外。無敵パワーで敵をなぎ倒しながら、ゴールまでつき進むのだ。



スーパースターさえとっちゃえばこっちのもの。

表と裏ではアイテムの配置がちがう

このパラレルワールドは、2つの世界の背景がまったく同じ。けれど、アイテムが隠されてる場所は全然違うんだ。アイテムを取り終えても、1回別の世界に入って戻ってくれば、またアイテムがとれるよ。

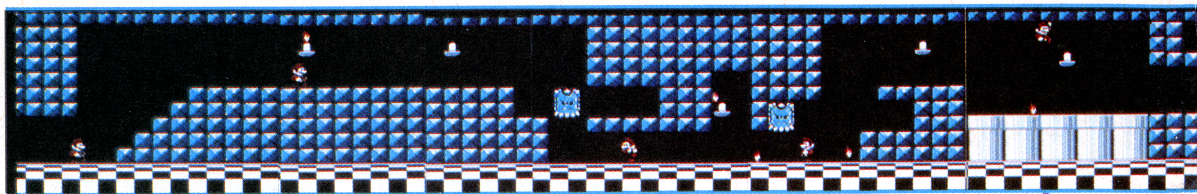
表でも裏でもゴールできる

表と裏の世界のどっちが得かは、決められない。でも両方ともちゃんとゴールできるから、キミのクリアしやすいほうに行けばいいんじゃない。TIMEによゆうがあるなら、両方のステージにあるアイテムを全部とってくるっていうこともできるはずだ。

とりで1

横に移動するドッスン、骨ガメのカロン、それに初登場のウォークなどが、とりで1に出てくる敵キャラ。天井が低く、ジャンプして敵を飛こそうってのは、ちょっと無理みたい。敵の動きを読んでクリアするしかないだろう。

とりでのボス、ブンブンの攻略パターンはもうわかってるよね。とにかく、ブンブンが動き出す前にふみつける、これがポイント。動き出されたら手がつけられなくなるぞ。



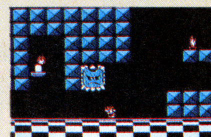
ろうそくの火にはご用心

壁にとりつけられたろうそく、それが敵キャラなんて、普通思わないよね。マリオがろうそくを通りすぎると、火の部分がマリオめがけてテケテケ歩いてくるんだ。こいつの名はウォーク。追いつかれないように、どんどん先に進んでいこうぜ。

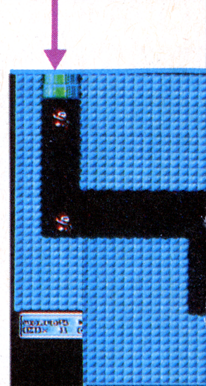


横ドッスンはタイミングに注意

ここのドッスンは今までのとちょっと違う。上から下にドッスンと落ちるのではなく、右から左に(または左から右に)ドッスンと(?)動くのだ。戻るときはゆっくりだから、そのスキにジャンプしてかわそう。



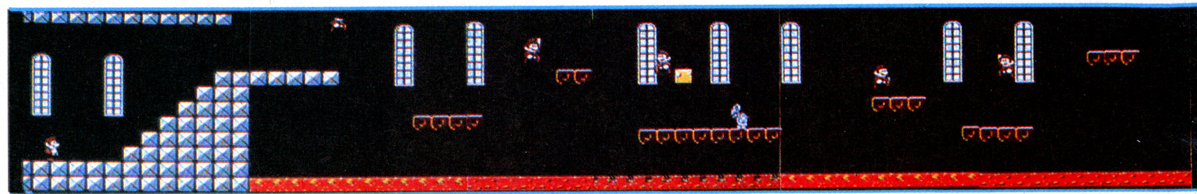
⬆横に動くのにも、"ドッスン"て音がするのかな。



とりで2

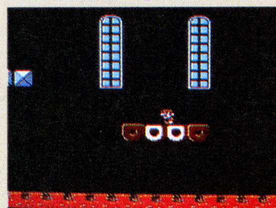
前半はあちこちにあるチクワリフトを足場に、ジャンプアクションで進まなくてはならない。でも、チクワリフトはマリオが長時間乗ってると、ストーンと落ちる。下は溶岩。軽快に、そして確実にジャンプしなければならないってわけだ。

ところで、とりで2にはとっても楽しい隠れ面がある。土管が迷路状に入りくんでいるんだ。行き方はまだナイショ。ヒントは、ドアに入るってこと。



下は溶岩、足場はチクワリフト。ひぇ〜

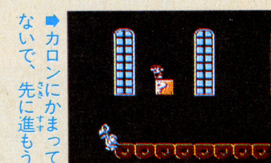
下は溶岩、足場はチクワリフト、こんなのってあり!? と考えてるヒマもない。とにかくジャンプして先に進むしかないのだ。途中に?ブロックがあり、普通のマリオならとっておきたいところだ。でも、無理は禁物。リフトが落ちそうだったら、アイテムはあきらめなくちゃね。



⬆足場がチクワリフトとはいえ、あせってジャンプするととどかないぞ。

カロンなんて無視しちゃえ

カロンがいるチクワリフトもある。でも、ゆっくり倒して先に進もうなんて考えないように。別に無理じゃないけど、危険度が高い。やっぱり安全第一で進んでいかなくちゃね。

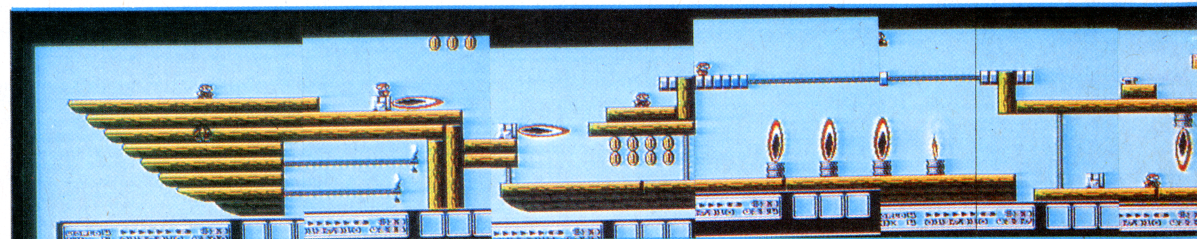


➡カロンにかまってないで、先に進もう。

飛行船

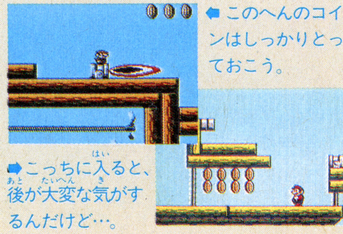
ついにワールド4の飛行船にたどり着いた。いくつもの火炎噴射器がマリオの行手をはばむという、怖ろしい飛行船だ。火炎が吹き出されるタイミングをはかって、慎重に進んでいこう。

飛行船内は、あいかわらず上下にも強制スクロールする。でも、この飛行船には砲台がないから、弾道の変化を気にする必要はない。一歩一歩、安全なルートを見つけ出して、船尾にある土管をめざせ。



おいしい餌には罠がある?

飛行船の前半には、ところどころコインがある。「おいしい」と思ってとりに行くと、そっちは厳しいルートだったりする。安全ルートを調べておこうね。

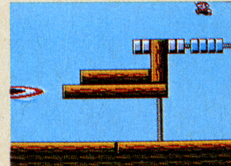


⬅このへんのコインはしっかりとっておこう。

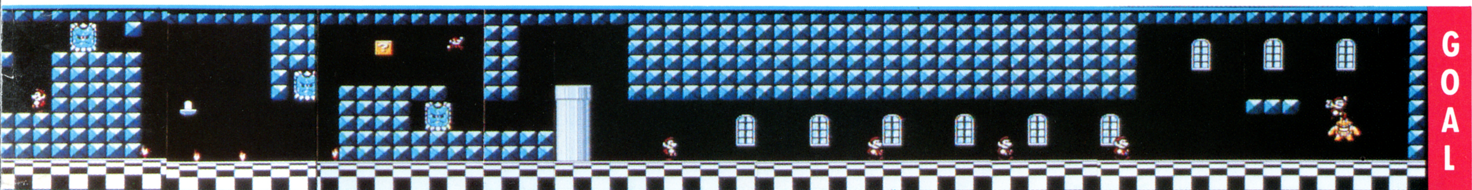
➡こっちに入ると、後が大変な気がするんだけど…。

ボルトの上に乗って先へ進め

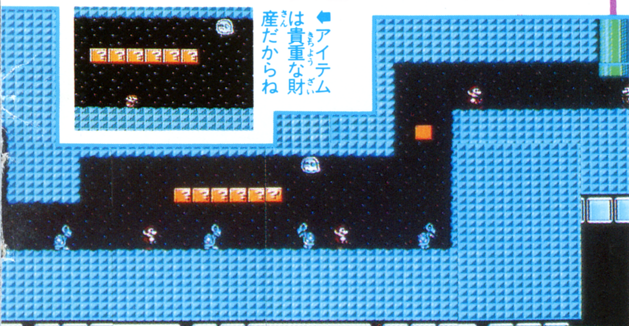
4台ならぶ火炎噴射器。一台ずつ飛びこえるのはけっこう大変。上にあるボルトの上でちょこまかジャンプすれば、ボルトを回して進むことができるよ。



⬆ボルトの上で小きざみにジャンプ。下に落ちるな。



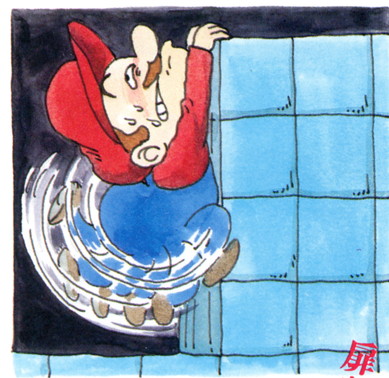
アイテムはとり逃さないように



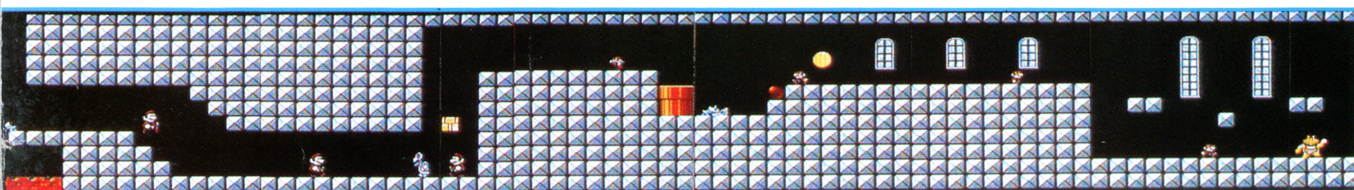
⬅アイテムは貴重な財産だからね

秘密の地下通路を発見

ステージの途中で5つならんだ土管があるよね。このまん中に入ると、秘密の地下通路に出る。カロンやテレサがいるけど、6コある?ブロックは魅力的。おいしいアイテムがあるかも知れないもんね。?ブロックのあとには、マリオがジャンプしても届かない段差がある。ちょっと頭を使えば、どうやって進めばいいか、わかるはずだよ。



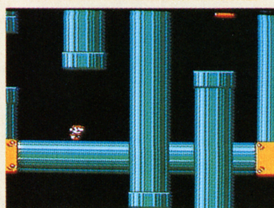
ブンブンを倒し、扉を開けろ!!



ちらっと紹介、隠れ面

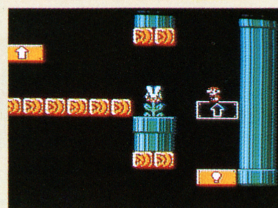
とりで2には、土管でできた迷路の隠れ面がある。入りくんだ土管は、どこに入るとどこに出るのか、最初は見当もつかないだろう。迷路の中は不思議リフトで移動する。マリオが乗ると動き出すリフトで、ジャンプすると方向を変えるものもある。コインはザクザク、アイテムもある。さらに、とってもお得なブロックだってあるんだ。隠れ面への入口を発見できるかな。

土管迷路



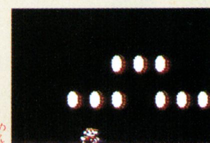
⬆曲がりくねった土管が入りくむ迷路。ゴールはどこ？

不思議リフト



⬆マリオが乗ると、白いワクだけが動きだす、不思議なリフト。

ボーナス面

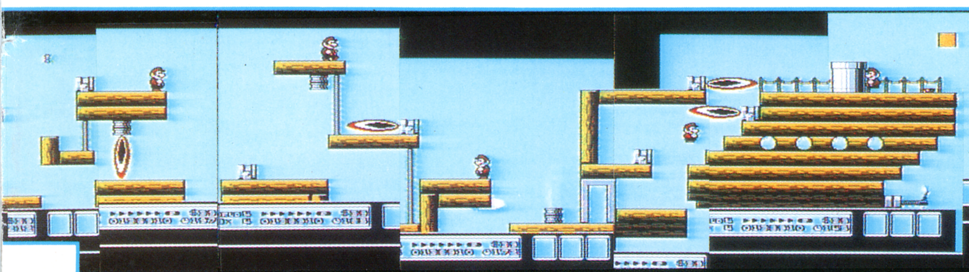


⬅わ～い、コインがいっぱい！

大?ブロック



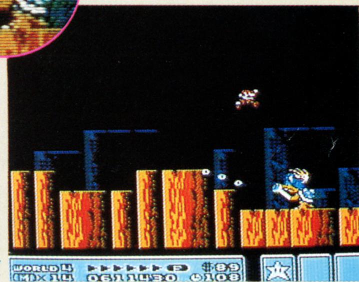
⬅この大?ブロックの中身は？



やんちゃなコクッパだ!!

ワールド4のコクッパとの対決だ。ここのコクッパの攻撃は、ワールド1のやつと同じ、3連の輪っかを放つやつだ。ただし、攻撃回数が多いから、よけるのがいそがしくなる。でも負けるわけにはいかないのだ！





➡コクッパを倒せば、巨大な国を救える。

コワ～！ 火炎噴射

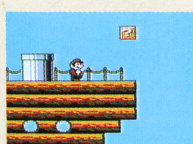
火炎噴射はこわいけど、射程距離が決まってるから、安全地帯を見つけ出すのはたやすいはず。マップで研究しよう。



⬆ここにいれば、火炎に当たらないのだ。

こんなとこにも?ブロック

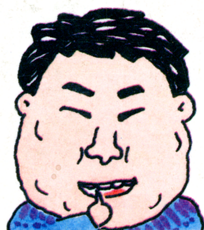
土管を過ぎたところにも?ブロックがある。ここでパワーアップできるなんて、とってもラッキー。船尾から落ちるな。



⬆見逃しがちな?ブロック。パワーアップしよう。

ライターがこっそり教える僕だけの必勝法

アイテム、コインを地道に集めよう。



オタピー大竹

『スーマリ』のシリーズは、どれもじっくりやりこめばなんとかなるもの。それは『3』でも同じことが言えると思う。でもミスると必ずステージの最初からやりなおしになるし、コンティニューするとクリアしたステージにもう1回チャレンジなんてことも……。そういった意味ではちょっとむずかしいかもね。こんなことをなくすために、できるだけマリオの人数を増やしておくことが大切なんだよね。1UPはもちろん10コインやⓅスイッチなど効率よくコインを集められるところはきちんとチェックしておこう。アイテム集めも1回やられるまえに敵を倒せたり、1回やられても大丈夫という保険にもなるから、必ずとるようにしよう。そのためには、マップでアイテムの場所をしっかりチェックしておくことも大事だよ。

それからもう1つ、マップ画面上にあるキノピオの家やスペードパネル、8万点ごとに現れる、Ⓝスペードパネルなども、クリアすることばかり考えてプレイしているとついつい忘れがち（特にコンティニュー後)。これらのイベントにも必ず立ち寄るように心がけよう。

テクよりも、探求心でクリアしちゃう!



ふぁんきい岡本

ACTゲームに限らず、RPGだってAVGだって、ゲームを作った人がせっかく用意してくれたものは、すべて見つくさないと気がすまないんだ。だから、『スーマリ3』をやってても、とにかく隠れ面さがしに精を出す。TIME OUTなんて気にしない。気になるところを、気がすむまで調べつくす。これがボクのやり方なんだ。では、どういうところが気になるのかをお話しよう。

すべての土管に入ってみよう、なんてのは初歩の初歩。ボクがにらむのは、『スーマリ3』で新しく登場した変身キャラだ。シッポマリオ（またはタヌキマリオ）でいたるところを飛びまくり、カエルマリオで気泡の出る水中の土管も調べる。これが『3』での隠れ面発見につながる近道だと思うよ。助走をつける場所がなくて飛べないステージでは、パタパタの羽根を使って調べるってのもポイントだね。マリオはまだまだ変身しそうだし、その変身キャラだけが行ける隠れ面もあるかもね。

エンディングを見ることより、「ゲーム制作者が隠したステージを見つける」ことのほうが、そのゲームに勝ったという気分になれるんだ。

誰がなんと言おうと最短ルートだ!!



ポチ丸山

まず、マップ画面のほう。これはもう、よけいな所は通らない。なにがなんでも最短ルート。えっ、キノピオの家はどうするのかって？　最短ルート上にある場合には入るけど、ワザワザとりに行ったりしない。実力勝負だから、アイテムはあまり気にしないんだ。ただし、絶対必要なアイテムがもらえる所だけは、しっかり立ちよって、もらうけどね。

次にアクション面。あくまでも最も短時間でクリアすることが最優先だ。よって最初から最後までⒷボタンは押しっぱなし。Ⓑボタンを離すのは、究極に細かなテクを必要とする所のみ！　それ以外は絶対にⒷボタンは離さない。コツは、地形によってどのように敵が配置されてるか、ある程度予測して行動しちゃう（これって、野生のカンとでも言うのかな）。で、やられちゃったら、もう二度と同じミスはおかさないようにする。快感だぜ、キマれば。

最後に1UPはどうするか？　よけいな所を通らない以上、ゴール後のパネルにかけるしかない。ここでⒷダッシュのタイミングを覚えて、確実にスターを出せるようになろう。なん分でクリアできるか競おうぜ。

㊙ファミコン第21号付録②
Super Mario Bros. 3　MAP & DATA　Vol.2
■発行人／角川春樹　■編集人／佐藤辰男　■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

MAP/Pochi,　DATA/Otapy & Funky,　ILLUST/Mari Sugiyama,　EDIT/Kaz Diving Team